EXCLUSIF VIRTUA FIGHTER 4, **TOCA RACE DRIVER, TEKKEN 4,** SOUL CALIBUR 2...

T 6856 - 58 - 49,00 F

PlayStation® 2 Magazine

Numéro 58 - Novembre 2001 - 49 F

DÉMOS

Time Crisis 2 (Jouable)
Silent Scope 2 (Jouable)
Rayman M (Jouable)
Klonoa 2 (Jouable)
MX 2002 (Jouable)
NBA Street (Jouable)
Driven (Jouable)

VIDÉOS

WipEout Fusion (Vidéo)
WRC 2001 (Vidéo)
Airblade (Vidéo)
Le Monde des Bleus 2002 (Vidéo)
Soul Reaver 2 (Vidéo)
Burnout (Vidéo)
Splashdown (Vidéo)
Dropship (Vidéo)
Herdy Gerdy (Vidéo)

ISSN 1271-4755 • numéro 58 • Novembre 2001 • 49 F • DOM 60 FF • BEL 320 FB • CH 12,50 FS • LUX 320 FL • MAR 95 DH - TOM 1700 F CFP

FRANK HERBERT

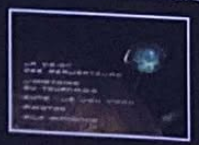
présente

DUNE

Inclus une démo exclusive du jeu Frank Herbert's Dune jouable sur votre PC

Le chef-d'œuvre de la science-fiction, enfin fidèlement adapté.
Près de 5 h d'images inédites pour restituer l'alchimie des romans, le souffle épique d'une œuvre visionnaire...

DUNE de Frank Herbert envoûte et fascine en double DVD collector.



COLUMBIA TRISTAR
DVD

GAUMONT COLUMBIA TRISTAR HOME VIDEO
SIGNE LE MEILLEUR DU DVD

Feedback

par Sonia Jensen

Le monde de la PS2 a beau avoir trouvé son rythme de pointe, ça ne l'empêche pas d'être atteint par la frénésie qui agite le microcosme du jeu vidéo en ce moment. Heureusement, les lecteurs sont là pour le défendre, et nous, nous sommes là pour les entendre. Au menu de ce Feedback donc, la « défense » du consommateur, un bref retour des figures du passé, et quelques inquiétudes bien légitimes sur le présent et l'avenir. Entre ceux qui veulent et ceux qui ne veulent pas s'en laisser conter…

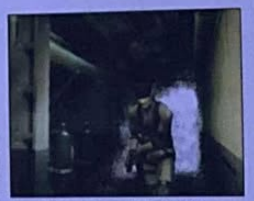
Les passionnés contre-attaquent

Salut et bravo à toute l'équipe pour le superbe mag que vous nous offrez chaque mois. Je vous écris pour passer un coup de gueule car j'ai appris par un journal (L'Est Républicain, pour ne pas le citer), que certains jeux vidéo seraient certainement retirés du marché à cause des attentats qui se sont produits récemment aux États-Unis. D'après les journalistes, Metal Gear Solid 2 pourrait ne jamais sortir en France car, je cite : « Il est trop brutal et se déroule aux États-Unis. » Alors, s'il vous plaît, dites-nous que ceci n'est pas vrai. Que certains jeux vidéo soient violents, passe, que les psychologues, psychiatres et psy-machinchoses aient leur point de vue, O.K., mais c'est quand même aux parents de surveiller ce à quoi jouent leurs enfants ! Alors messieurs les psys, arrêtez de prendre les joueurs pour des terroristes. Ce n'est pas le fait de supprimer des jeux qui changera le problème des guerres sur Terre ! Resident Evil 2 a bien été retiré du marché (du moins partiellement), cela n'a pas empêché l'attaque du World Trade Center ! De plus, je doute fort que Oussama Ben Laden et ses hommes jouent aux jeux vidéo ! Alors laissez-nous à notre passion tranquillement. En espérant être publié, je vous remercie d'avance.

Florian, un internaute

Le jeu porte-t-il bien son nom ?

Suite aux tristes événements qui ont ébranlé l'Amérique, beaucoup de nos « confrères » journalistes se sont effectivement empressés d'étudier la très facile comparaison entre terrorisme et jeux vidéo. L'occasion de lancer un éternel blâme sur le « faux » monde des jeux. Nous trouvons la chose absolument navrante et il est triste de constater qu'une fois encore, ce sont les moins renseignés à ce sujet qui se sont permis d'en parler le plus (lire à ce propos notre rubrique Réflexion). Il en fallut à peine davantage pour que la désinformation se transforme en polémique, et que la comparaison en question s'étire à bien d'autres échelles. On pensera même, du côté des « hautes sphères » de l'intelligence et de la logique, que le jeu gommerait les frontières entre réel et virtuel dans l'esprit des joueurs de tout âge…



Première sortie mondiale de MGS2, le 26 novembre au Japon.

Triste constat. Le mélange « terrorisme » et « États-Unis » a effectivement été la cause de nombreuses modifications ou reports de sortie dans le domaine des jeux vidéo. Soit parce que certaines séquences de jeu faisaient apparaître les « mythiques » Twin Towers (c'est le cas du non moins mythique Metal Gear 2), soit parce que leur contenu était jugé sensible en cette période de troubles (Max Payne et GTA 3 en sont deux exemples). Certains éditeurs ont donc repoussé la sortie de leurs titres, en tout état de cause et pas au nom de quelconques pressions (preuve que les créateurs de jeux peuvent réfléchir et faire preuve de bon sens…). Si maintenant on se prend à supprimer toutes les formes d'expressions « brutales et se déroulant aux États-Unis », il y a du pain sur la planche… Les annonces de l'annulation de Metal Gear ne sont elles que rumeurs. Et au-delà de son contenu direct et de son gameplay, l'histoire du prochain MGS est tout de même régie par un principe hautement pacifiste. Mais certaines « âmes bien pensantes » n'iront certainement pas regarder aussi loin.

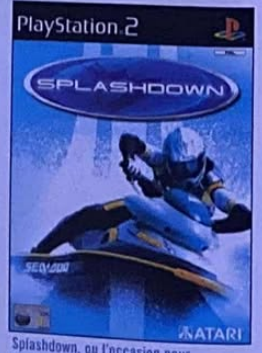
Revenu d'entre les mordus !

Aïe, c'est quoi cette bouteille de lait ?!! Je m'égare… En fait, ma question concerne votre dernier magasine Play 2 Mag : de nombreuses pubs possèdent le logo et la marque ATARI. La firme serait-elle de retour, et donc avec la possibilité de nous ressortir une console de jeu 256 Bits ? Ou s'agit-il plutôt d'un rachat de marque pure et dure par un éditeur espérant faire venir à lui les anciens passionnés de la marque ?

JMD

Infogrames prend du poids

Non, ceci n'est pas le symptôme d'une vie entière passée au service des jeux vidéo, ni une vision subliminale dictée par la folie du jeu : il s'agit bien du retour sur le devant de la scène de la marque Atari. Pour rappel, Atari peut être considéré comme le pionnier en matière de consoles de jeu, d'Arcade, et de micro-ordinateurs voués à la cause vidéoludique. Le groupe a connu une période prospère jusqu'à la fin des années 80, jusqu'à tomber dans le déclin, ce que sa dernière console, la Jaguar, ne alors rattraper. Restait alors un vieux souvenir dans l'esprit des hardcore gamers. Mais voilà, Infogrames était sur le bon chemin : à l'occasion de son rachat de Hasbro, la marque Atari est tombée dans les filets de l'éditeur lyonnais ! Le tout avec le catalogue complet des jeux conçus par Atari depuis sa création. Infogrames, qui n'en est pas à son premier rachat après celui de GT Interactive, compte bien ainsi dépasser son actuel statut de numéro 2 mondial des jeux vidéo (le 1er étant le géant américain EA, pour ne pas le citer ; THQ et Activision revendiquent aussi la seconde place…). Certains titres signés Infogrames (MX Rider, Splashdown) sortiront donc sous la marque Atari, dans le but très « astucieux » de (re)conquérir le marché des joueurs américains avec ce nom fédérateur. Telle est la loi du marketing : séduire le joueur en mettant en avant une marque qui évoquera sans doute beaucoup au niveau de son subconscient ! Atari a un lourd actif derrière lui, une grande notoriété



Splashdown, ou l'occasion pour la marque Atari de resurgir des profondeurs du passé.

ligne Urban.
La rue est votre stade.

défier les conventions

reebok

www.reebok.fr

INFO/INTOX

J'ai entendu dire qu'il y avait en France, comme dans certains pays, des vidéo-clubs qui louent des jeux vidéo. Info ou intox ?

Info : Ils se mettent en revanche totalement en marge de la loi : la location de jeux vidéo reste interdite sur notre territoire.

Deux nouveaux Medal Of Honor seraient prévus pour 2002. Le fabuleux Medal Of Honor Allied Assault ne serait prévu que sur PC et Xbox et pas sur PS2 ! Est-ce vrai ?

Info : La PS2 se réservera un Medal of Honor Frontline, toujours en préparation. La version Xbox d'Allied Assault, elle, n'est pas confirmée.

D'après une rumeur assez persistante sur le Net, la Play 2 pourrait être (conditionnel) à 1 990 F à la fin septembre. Info ou intox ?

Info : La première barre symbolique (2 000 F) a bien été franchie, le 29 septembre dans tous les bons magasins.

Soldier of Fortune sur PS2 : réalité ? Mim's

Info : La liste des First Person Shooter sur PS2 s'allongera le 16 novembre 2001... sauf éventuel report.

rétrospective dans le cœur de certains joueurs. La preuve : le logo a fait mouche, même auprès de « vieux de la vieille » de l'Hexagone ! Sans doute Infogrames se cachera de plus en plus derrière Atari et son célèbre logo, mais pour l'instant, les deux marques vont coexister. Suivant le type de jeux et la cible visée, Infogrames utilisera la marque Atari ou bien son propre nom ; chaque joueur devrait au final y trouver son compte. Comparaison amusante, du côté de chez Sony cette fois ; notre « Monde des Bleus » à nous s'appelle par exemple « This is football ! » dans les autres pays. Les grands principes du marketing sont, tout compte fait, assez évidents... Quant à développer une console estampillée Atari, cette idée est à oublier au plus vite. En attendant qu'Infogrames devienne numéro 1, tout du moins...

À vous de désigner le maillon faible...

Chute de confiance ?

La PS2 à 1 999 F ! « Quel coup de maître ! », me suis-je dit quand j'ai appris la nouvelle. Microsoft et Nintendo n'ont plus qu'à bien se tenir ! Puis après réflexion : « Mais ils vont perdre un tas de fric pour la fabrication des consoles ! » Alors ma première question est 1/ Combien d'argent perd Sony par console ? (à moins que la firme ne perde rien du tout, ce qui m'étonnerait). 2/ Ne pensez-vous pas que c'est un peu « jouer le tout pour le tout », cette tactique ?

Damien,
le plus grand fan de la boîte noire

Bonjour. Un petit message pour vous faire part de mon mécontentement. Je viens d'apprendre par les médias que la PS2 coûte maintenant 1 990 F. Je me sens à ce jour pénalisée d'avoir acheté dès sa sortie la PS2 à 2 990 F. L'année passée, je n'ai pas hésité à acquérir ce nouveau produit en toute confiance. À la prochaine sortie d'un nouveau produit, j'attendrai les diverses critiques et que le prix baisse !!! En espérant un geste commercial de votre part.

Véronique Pere

Deux baisses, coût sur coût

Place aux lecteurs qui s'occupent de leur santé financière comme de celle des entreprises ! La PS2 a amorcé une seconde grosse descente, qui lui a fait perdre deux choses énoooormes : déjà, 800 F au prix de vente... et surtout, sa réputation de console pour riches (tout est relatif) ! Concernant les pertes de Sony au niveau de la fabrication de la console, elles sont difficilement chiffrables. Les techniques évoluent, et du côté des ingénieurs de chez Sony, on cherche à optimiser au maximum les procédés de construction pour tirer ce « supposé » déficit vers le bas (un déficit estimé à quelques centaines de francs par console, pour qu'il en soit). La grande idée veut que, de toute façon, Sony se rattrape au niveau de la vente des jeux, ce qui peut expliquer leur coût. Vous en avez rêvé, et Sony l'a fait. Maintenant, à vous d'évaluer le bon motif : les fêtes de fin d'année qui approchent ou bien l'arrivée de machines concurrentes (Sony est encore tranquille pour quelques mois, à ce niveau-là). Si ce n'est pas jouer le tout pour le tout, c'est en tout cas « marquer le coup ». Quant à la décision de cette baisse, elle n'a strictement aucun rapport avec nous, magazine officiel. Nous ne sommes ni responsables du prix, ni de ses éventuelles variations. Si nous avons pu inciter des consommateurs à se procurer cette console nouvelle génération lors de sa sortie, nous espérions que personne ne le regretterait. Telle est la loi du marché : tout produit est susceptible, un jour ou l'autre, de voir son prix tomber. De là à ternir la confiance entre vendeur et consommateur, il y a un grand pas... À défaut de geste commercial, voici un aperçu des PS2 qui devraient sortir prochainement sur notre territoire (et en série limitée ! Voir photo). Au moins, cette fois, le consommateur pourra y réfléchir à deux fois avant de se lancer. À bon entendeur...

Ce que veulent les joueurs

J'ai un petit problème : je suis en mal de jeux et je ne sais lequel acheter alors voici une liste de questions : Z.O.E est-il plutôt bourrin et répétitif ? Code : Veronica se rapproche-t-il plutôt du 1er, 2e ou 3e épisode de la série (notamment au niveau peur) ? J'ai entendu parler de Rumble Racing et j'en ai vu des images. Les critiques étaient plutôt bonnes mais elles ne venaient pas d'une chaîne spécialisée, alors qu'en est-il niveau jouabilité et durée de vie ? Je vous en supplie, répondez-moi.

Un fidèle qui vous souhaite bonne continuation (vive les FF et les jeux d'action)

Au menu de Code : Veronica X, des frissons, du suspense, et beaucoup de viande hachée.

Le jeu se porte bien, merci

Beaucoup de bons jeux arrivent sur PS2. Et même des très bons. Ça, c'est pour la bonne nouvelle. La mauvaise, c'est qu'il va maintenant falloir choisir. Par exemple entre un ancien de l'ancienne, Z.O.E., une suite de suite, Resident Evil, ou un énième jeu de course. Le meilleur des trois : celui du (juste) milieu. Le premier est effectivement répétitif et ne fait pas dans la dentelle, ce qui peut s'avérer lassant à la longue. Le dernier s'annonce comme un beau ratage, totalement indigne des capacités de la PS2. Si tu es fan de courses de voitures axées Arcade, préfère sans hésiter Midnight Run. Code : Veronica X, quant à lui, est un indispensable de la série, quelles que soient les motivations du fan de survival-horror ! Le jeu prouve, une fois n'est pas coutume, que Capcom est toujours aussi à l'aise lorsqu'il s'agit d'effrayer le consommateur... euh, le joueur. Difficile d'élaborer une comparaison sur l'échelle de la peur, mais il y a bien ici de quoi se lancer les yeux fermés (et dans le noir le plus total). Rien que pour l'enchaînement réussi des phases d'action et des séquences intermédiaires, les excellents effets de caméra dynamique, et les angles de vue toujours aussi oppressants et audacieux. Vos nerfs demanderont grâce, une fois encore. Bref, une mise en scène de l'angoisse unique qui relève encore le génie de Capcom. Un volet à posséder sans réfléchir. S'il ne devait en rester qu'un...

Ouverture sur le monde intérieur

Salut à toute l'équipe ! J'aimerais avoir une précision à propos de la télécommande officielle de Sony : condamne-t-elle le port manette ou est-elle munie d'une ouverture pour le paddle ? Merci de me répondre le plus rapidement possible.

FFFF (Florent, Final Fantasy Fan)

« Remove » controller

Cher Florent, pour répondre rapidement, disons que schhhttgrphoertiseklgxevrv. Voici maintenant l'explication pour les lents d'esprit ; la question s'annonce plutôt vitale et notre dernier numéro n'y faisait pas allusion. La télécommande officielle Sony, enfin disponible en magasin, « condamne » effectivement le port manette : son récepteur

www.ddp.fr

INFO/INTOX

Est-ce vrai que tous les prochains Resident Evil sortiront uniquement sur GameCube ?

Intox : Fin de la saga Resident Evil sur PlayStation : tous les volets de la série vont devenir des exclusivités de la future console de Nintendo. M'enfin, « exclusif » signifierait parfois « en priorité ». Qui vivra verra. Et puis, il nous reste Resident Evil Gun Survivor 2... Supeeer.

Une rumeur est apparue sur plusieurs sites Internet, disant que Metal Gear Solid 2, sera annulé suite aux attentats aux États-Unis. Dans d'autres sites, Hideo Kojima affirme qu'il sera seulement retardé de quelques semaines. Snake

Intox : Le jeu a simplement fait l'objet de quelques modifications.

J'ai vu sur Internet une interview de président de Sega, qui disait qu'il sortirait Shenmue 3 sur PS2 et Xbox. Est-ce vrai ? Romain Colignon

Intox : aucune confirmation pour aucune machine n'a été faite de façon définitive. Les décisions changent presque aussi vite que les rumeurs...

Hugh ! J'ai entendu dire qu'un écran LCD pour le PS2 serait commercialisé. Savez-vous s'il sortira en Europe ?

Intox : cet écran plat, conçu pour la PS2 et estampillé Sony, ne sortira pas avant l'année prochaine en Europe.

Où nous écrire ?

PlayStation 2 Magazine
Courrier des lecteurs
Immeuble Delta
124 rue Danton
TSA 51804
92538 Levallois-Perret Cedex

ou par mail : sjensen@hfp.fr

La télécommande officielle de Sony : une bonne nouvelle pour le DVDphile, une moins bonne pour le joueur...

infrarouge, à brancher sur l'un des ports manette de la PS2 pour recevoir les informations issues du boîtier, ne dispose pas lui-même de l'entrée adéquate. Pour jouer à deux, il faudra donc enlever le récepteur, puis le remettre en place lors de la lecture de DVD (à moins de recourir à l'onéreux Multitap...). Cette contrainte s'annonce certainement comme un gros défaut, pour une machine qui se veut console de jeux avant tout. Il faut aussi savoir que le driver (logiciel d'installation et d'utilisation) fourni avec la télécommande occupera 2,2 Mb d'espace sur votre carte mémoire ! Pour rappel, une CM peut stocker jusqu'à 8 Mb de données, ce qui nous fait plus d'un quart de place réquisitionné si vous ne voulez plus commander les films au bout d'un fil. Cette télécommande officielle part donc avec quelques légers handicaps, même si elle ajoute de nouvelles fonctionnalités au lecteur DVD de la PS2 (plusieurs vitesses d'avance et retour rapides, ralentis, affichage d'un compteur, etc.). Espérons que des versions « améliorées » suivront.

Démo démodée

Salut, j'ai acheté le mag d'octobre et je me suis jeté sur la démo de Soul Reaver 2... Hélas, quelle déception ! Dites-moi que le jeu ne sera pas comme ça... Je pense qu'il s'agit d'une vieille démo car le lieu visité correspond aux toutes premières photos du jeu (et puis, dans votre mag, le jeu est plus beau...). Mais surtout, ça bogue (pas de musique ou très peu, textures qui disparaissent, les âmes absorbée ne rendent pas d'énergie, etc.) et la maniabilité n'est pas au point en ce qui concerne les combats (c'est mieux, dans le premier). On ne peut plus utiliser les boules d'énergie avec la visée automatique (contrairement au premier...). Tous ces défauts majeurs seront-ils corrigés ?

« L'esprit » tranquille...

Une démo datée de septembre 2001 qui nous promet le jeu final pour l'été 2001 ne pouvait pas vraiment se placer au-dessus de tout soupçon... C'était ainsi le cas de notre démo de Soul Reaver 2, le mois dernier. Sans chercher bien loin, la puce à l'oreille vous a clairement soufflé que ce niveau de démonstration ne datait pas d'hier. Quoi qu'il en soit, cette démo ne saurait être représentative des qualités finales du jeu. Mêlés aux quelques imperfections techniques qui touchent bien des jeux encore en phase de développement présents sur nos DVD, quelques détails ont pu choquer le joueur averti. L'accent a été porté sur l'action dans ces nouvelles aventures de Raziel, et sans doute le mordu du « premier » volet aura-t-il un peu de mal à retrouver ses repères. Cela faisait partie des souhaits des développeurs comme des joueurs. Il ne faut cependant pas se fier aux quelques défauts cités. Le jeu a depuis subi plusieurs perfectionnements... à la hauteur de ses nombreux reports, et notre démo n'était pas de toute première fraîcheur. Cela dit, le jeu ne figure toujours pas dans nos Travellings... la version finale n'était pas prête à temps. Comme quoi, il restait du travail à faire sur le titre.

Trois cibles pour un joueur

Salut au meilleur magazine du monde ! Voilà, Red Faction vient de sortir sur Play 2. Mon porte-monnaie et moi, on s'est dit : « Tiens, si on se faisait plaisir en achetant ce jeu ? ». Mais en arrivant au magasin, je remarque également les jeux Unreal Tournament et Quake III. Que me conseilleriez-vous entre ces 3 jeux ? Lequel est le mieux ? Merci d'avance.

Quelques grammes de finesse...

Bienvenue dans le vaste monde des FPS issus du PC. Dans les trois jeux cités, en effet, le joueur sera armé sinon rien, et mènera ses actions du bout du fusil en vue subjective. Mais le dernier-né, Red Faction, arrive avec plus d'un atout en poche, à commencer par son scénario. Le jeu ne se divise pas en simples campagnes où le but est autant de sauver sa peau que de semer le carnage en courant dans les couloirs. Le titre de Volition apporte réellement une touche événementielle plus profonde que le simple fait de tirer pour survivre, à travers des challenges variés, ce qui lui donne clairement l'avantage. Alors bien sûr, ami fraggeur, si ton intérêt face à ces trois cibles est basé sur le strict principe du « je shoote donc je suis » (tu es, en l'occurrence) et le multijoueur, je te conseillerais de choisir parmi le duo percutant Unreal et Quake (sachant que le mode Solo est à l'avantage du premier, et que leurs modes Multijoueurs se valent). Mais les préférences restent très subjectives, le FPS se partageant clairement en deux écoles à ce niveau-là. Si vraiment il faut choisir, cela se fera avec l'arrivée en lice d'un challenger de poids : Half-Life, en test dans nos Travellings. Sans oublier le futur Soldier of Fortune, qui sortira prochainement sur PS2. On n'a pas fini de fragger...

Second rôle

Salut à tous, je vous écris car il y a longtemps de cela, un excellent jeu est sorti sur PSone, du nom de Jade Cocoon. N'étant pas un mordu des jeux de rôle à l'origine, c'est le seul jeu de ce genre à m'avoir autant plu, malgré quelques défauts indéniables (notamment graphiques). Pour en venir au fait, je voudrais savoir si sa suite est prévue sur PS2, car j'avais lu dans un vieux PlayStation Magazine qu'il était effectivement au programme.

Anders Berthoamieu,
16 ans, de Mazamet (81)

La légende continue

Effectivement, pour le plus grand bonheur des fans du premier épisode (un mélange de RPG et d'élevage de « monstres »), un nouveau Jade Cocoon reviendra squatter sur les PlayStation 2... américaines. C'est du moins dans les projets de l'éditeur Ubi Soft de l'exporter du Japon (espérons que la version européenne ne reste pas dans ses cartons). Le développeur Genki fait d'ailleurs ses premières armes sur la nouvelle console de Sony, à l'occasion de ce second volet. Sans oublier de s'allouer une fois encore les qualités artistiques du dessinateur Kondoh Katsuya (créateur d'anims), qui reprend du service avec cet épisode : à sa sortie sur PSone (octobre 1999), Jade Cocoon fut une véritable claque visuelle, même si l'intérêt général s'était révélé moyen, au final. Deux ans après donc, l'amateur de RPG peut espérer une refonte des décors, une histoire nettement plus riche, des scènes de dialogues « réels », et des modes et options de combats suffisamment nombreux pour satisfaire les plus exigeants. Bref, de nombreuses améliorations qui toucheront bien des niveaux de jeu (merci le support DVD !), le tout au service d'une adaptation à la sauce PS2 digne de ce nom. En tout cas, n'espérez pas voir se poursuivre la « légende de Tamamayu » avant l'année prochaine en France. Et avec de la chance...

Jeux à sortir

	Éditeur	Genre	Date annoncée
METAL GEAR SOLID 2	Konami	Action/infiltration	Février 2002
SOUL CALIBUR 2	Namco	Combat	Non communiqué
COMMANDOS 2	Eidos	Action/tactique	Début 2002
THE GETAWAY	Sony C.E.	Action/aventure	Mi-2002
FRANCK HERBERT'S DUNE	Cryo	Action	Aucune date

L'ABUS D'ALCOOL EST DANGEREUX POUR LA SANTÉ, CONSOMMEZ AVEC MODÉRATION.

©1999-2001 Activision, Inc. et ses affiliés. Publié et distribué par Activision Publishing, Inc. Tous les autres marques commerciales et tous les autres noms de marques appartiennent à leurs propriétaires respectifs.

Un film catastrophe. Difficile au regard de l'actualité de ces dernières semaines, de ne pas sombrer dans un pessimisme absolu, de ne pas se morfondre devant la complexité et l'horreur d'un monde qui, manque de bol, est le nôtre. Nous pourrions parler de guerres, d'épidémies, de misères… mais la terre entière s'en charge d'ores et déjà très bien, non sans délectation. Après tout, si vous avez choisi Play2Mag au milieu de la pléthore d'autres magazines, ce n'est pas pour replonger dans ce nauséeux n'importe quoi planétaire. Voilà pourquoi on se contentera d'un édito sans prétention, simple, presque naïf, histoire de se faire du bien. Parce qu'il s'agit ici de jeux vidéo, de loisirs, de détente et de rien d'autre.

On pourrait ainsi vous raconter quelques histoires drôles comme celle de ces deux enfants discutant dans une cour d'école :
« T'as demandé quoi pour Noël ?
Une PlayStation 2 et toi ?
Un Tampax.
C'est quoi ça ?
Je ne sais pas, mais avec tu peux faire du vélo, du cheval, de la gym… »
Stupide. Sans doute. Mais certainement beaucoup moins que tout ce qui se passe ailleurs. La bêtise n'est peut-être pas toujours là où on pense la trouver. C'est aussi le sujet de notre rubrique Réflexion de ce numéro 58. Moteur !

J.-F. Morisse

Vous allez être mordu...

SOUL REAVER 2
THE LEGACY OF KAIN SERIES

www.legacyofkain.com

mcm
SKYROCK
WWW.EIDOS.COM
08 92 68 19 22
3615 EIDOS
PC CD-ROM
PlayStation 2
Public Adulte DÉCONSEILLÉ aux moins de 16
EIDOS
www.eidos.com

En couverture

98 Tony Hawk's Pro Skater 3
Le plus fracturé des faucons joue une nouvelle fois les casse-cou pour le plus grand bonheur des fans de skate !

Sommaire

Sommaire PlayStation 2 - Sommaire PlayStation 2 - Sommaire PlayStation 2 - Sommaire PlayStation 2 Magazine

Play2Mag — n°58

Grand écran 18
« Une œuvre d'art existe en tant que telle à partir du moment où elle est regardée. »
Pas mal de philosophes

Story-board 22
« Le dessin n'est pas la forme, il est la manière de voir la forme. »
Edgar Degas

Projection privée 28
« Toutes les lectures qu'on aime ne sont rien d'autre que des prétextes à projection. »
Gérard Bessette

Castings 52
« La discipline du Casting consiste à en dire beaucoup avec peu, à en dire un peu avec beaucoup ou à rien en dire du tout parce qu'on a la flemme. »
Moi

Travellings
« Il faut critiquer, il faut constamment tout remettre en cause. Cela permet de rester jeune et de progresser. »
Alice Parizeau

Silent Hill 2 92
Tony Hawk's Pro Skater 3 98
FIFA 2002 102
Pro Evolution Soccer 106
Half-Life 110
Klonoa 2 112
Time Crisis 2 114
Crash Bandicoot : la vengeance de Cortex 116
Splashdown 118
Airblade 120

122 Les autres sorties
Motor Mayhem
MX Riders
Test Drive Off-Road Wide Open
7 Blades
Lotus Challenge
Stunt GP
Top Gun
NHL 2002
Simpson Road Rage
Spy Hunter
NHL Hitz 2002
Le Retour de la Momie
NY Race

133 Cahier PSone
Pfui, là, je bloque pour trouver une citation. Mea culpa, la PSone n'est pas un sujet de prédilection des écrivains et autres philosophes de tout âge...

142 Sorties DVD
« Le cinéma, c'est l'écriture moderne dont l'encre est la lumière. »
Jean Cocteau

160 Réflexion
« La réflexion personnelle est l'école de la sagesse. »
Baltasar Gracian Y Morales

164 Hors jeux
« Être capable d'occuper intelligemment ses loisirs, tel est l'ultime produit de la civilisation. »
Bertrand Russell

174 Pratique
« En dépit des perfectionnements électroniques, il advient parfois que la bonne vieille feuille imprimée soit le moyen d'information le plus pratique. »
Arthur C. Clarke

182 Internet
« À quoi sert Internet. À part à aller sur Internet... »
Jacob Berger

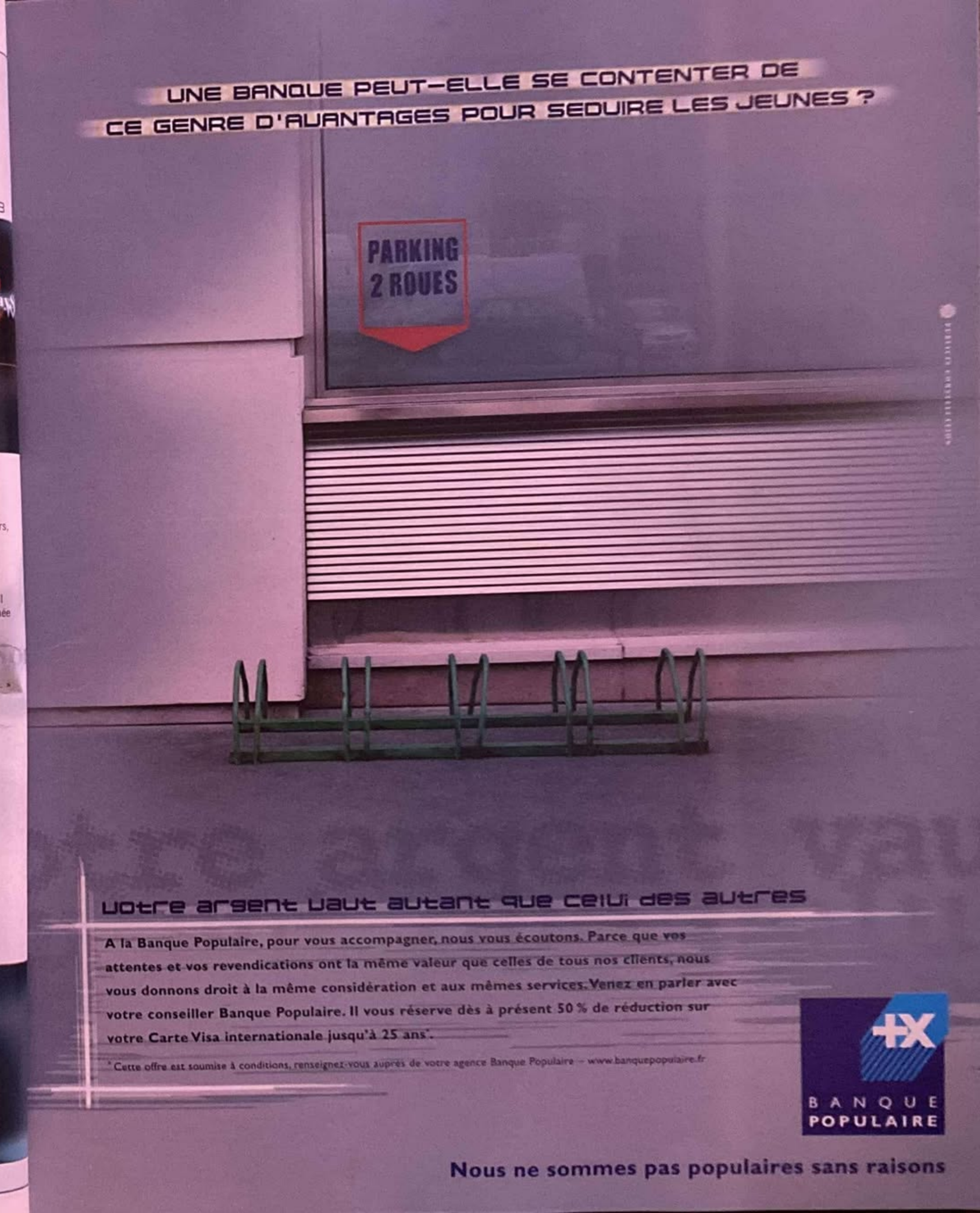
Sans oublier les autres rubriques
184 **Versions longues**
188 **Notice du DVD**
192 **Récap**

Play2Mag au Japon
Un énorme dossier de 10 pages dévoilant les grosses productions made in Japan à venir p. 28

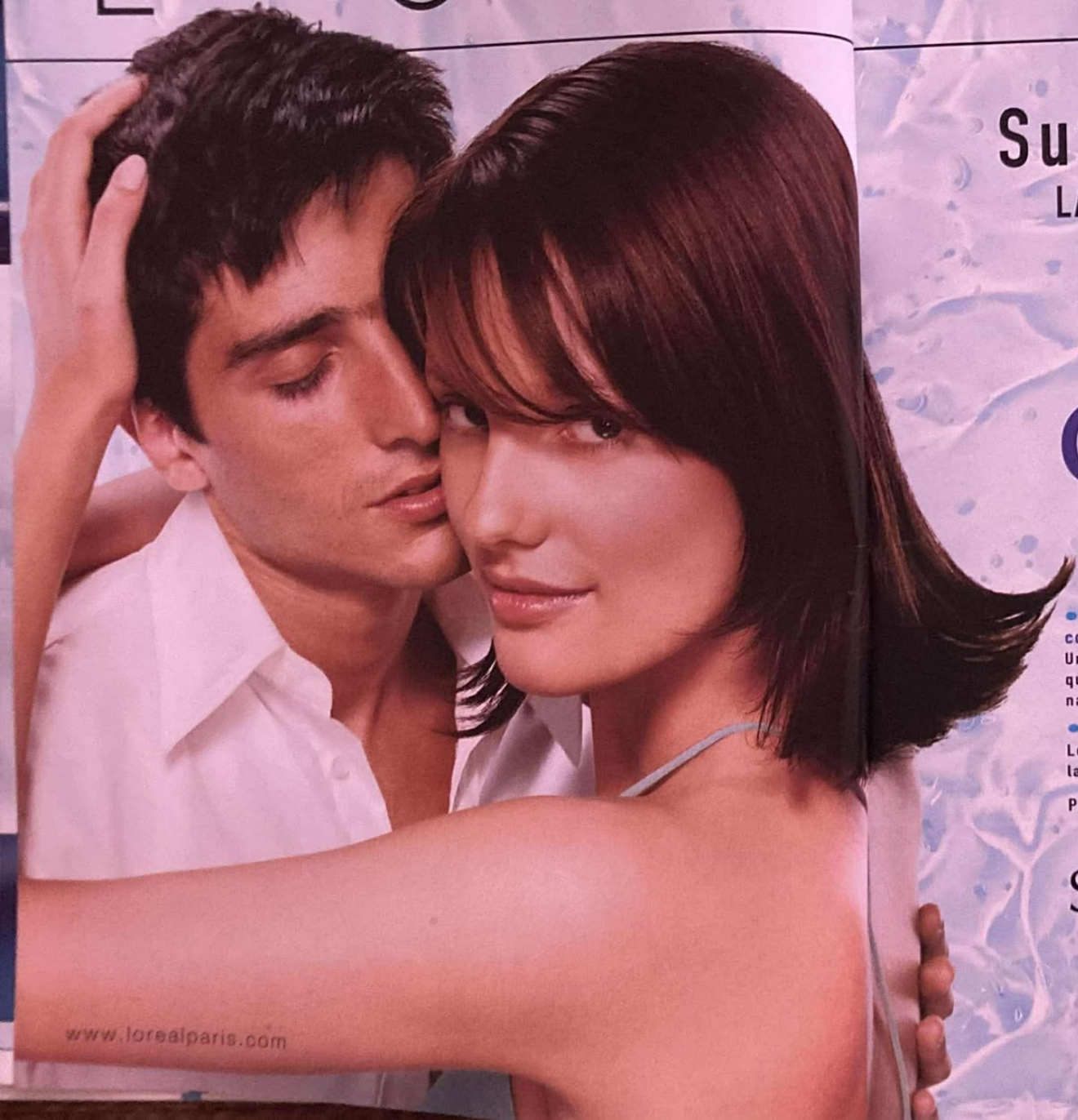
Ecco the Dolphin
La nouvelle est de taille : le célèbre dauphin créé par Sega déboule sur PS2 ! p. 46

Silent Hill 2
Rencontre avec les créateurs de Silent Hill 2 et test complet de ce fabuleux survival-horror p. 92

Akira
Le légendaire D.A. de Katsuhiro Otomo enfin porté en DVD ! p. 144



L'ORÉAL PARIS



Sur-naturel !

LA FIXATION DU GEL, LE NATUREL DE L'EAU.

nouveau GEL' EAU

- Le 1er gel qui devient liquide comme de l'eau.
  Un coiffage ultra-facile qui laisse les cheveux souples, naturels et propres.
- Une tenue longue durée.
  Le pouvoir fixant du gel pour toute la journée !

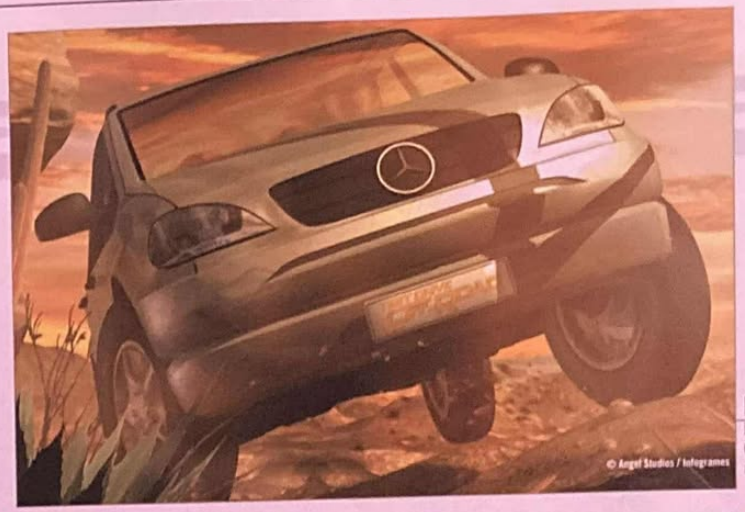
PARCE QUE VOUS LE VALEZ BIEN.

STUDIO LINE

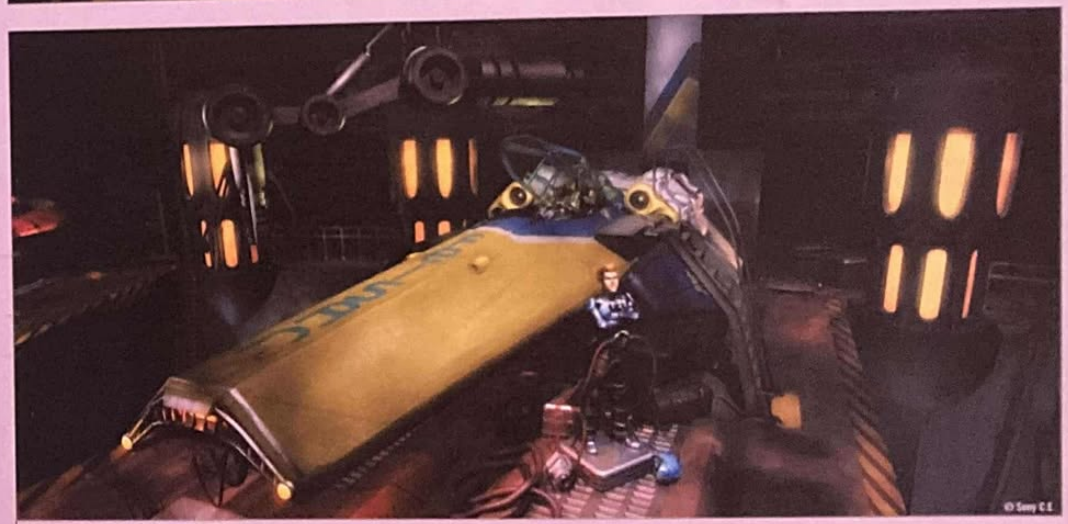
L'ORÉAL PARIS

Au même titre que les productions PS2, les visuels haute résolution fournis par les studios de développement n'en finissent plus de gagner en qualité. Il suffit de jeter un coup d'œil à ceux de WipEout Fusion ou de Project Eden pour s'en convaincre...

Après une refonte totale, on attend beaucoup du nouvel opus de WipEout... En tout cas, question design, cet épisode PS2 fait honneur à la saga ! Sortie prévue en décembre.



Licence oblige. Test Drive Off-Road mise beaucoup sur ces 4X4 ultra-populaire. À l'image du Classe M de Mercedes, alias le tout-terrain du beau monde !



Les vaisseaux de WipEout Fusion ont toujours bénéficiés d'un design ultra-tendance, sorte de mélange hybride des X-Wing de Star Wars et des ornements flashy propres au monde de la techno.

Qui stoppera l'assassin en rouleau compresseur ?

Accès disponible dans la zone de couverture du service Orange. * BETC Euro RSCG

WAP orange.fr > se divertir > orange les games.
Où que vous soyez et quand vous le voulez, jouez à e-Mystery, sur le WAP orange.fr de votre mobile.
Renseignements sur www.orange.fr et au 0800 830 800 (numéro vert)

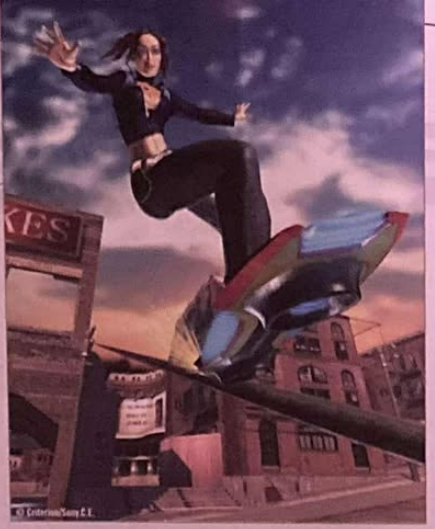
Le futur, vous l'aimez comment ?

orange

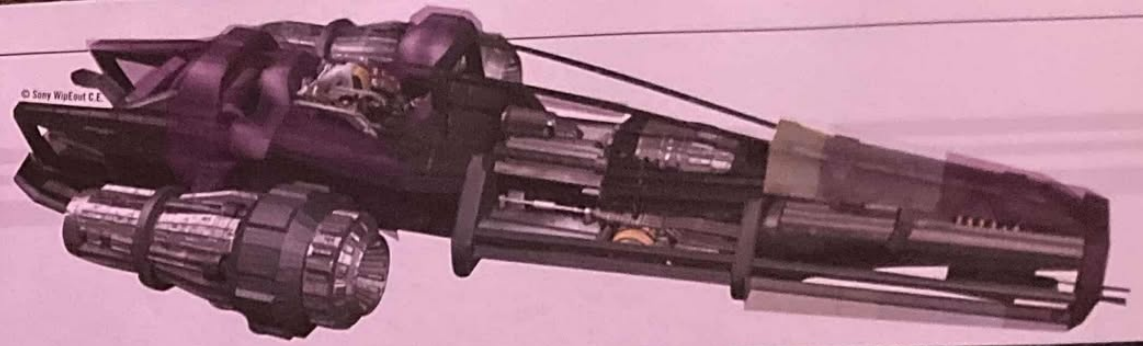
Empruntant à *Retour vers le futur 2* le principe du « Skate magnétique », Airblade vaut avant tout pour son design futuriste et ses aires de jeu immenses.

© Capcom

Devil May Cry pousse très loin son style gothico-baroque, tant dans l'architecture générale des niveaux que dans le souci du moindre détail esthétique !



© Criterion/Sony C.E.



© Sony WipEout C.E.

© Core Design / Eidos

Ambiance Blade Runner dans l'architecture et l'atmosphère post-apocalyptique des niveaux du sympathique Project Eden, développé par le studio anglais Core Design, plus connu pour la lucrative saga des Tomb Raider.

Saurez-vous arrêter le maniaque à la tronçonneuse ?

WAP orange.fr > se divertir > orange les games.
Où que vous soyez et quand vous le voulez, jouez à e-Mystery, sur le WAP orange.fr de votre mobile.
Renseignements sur www.orange.fr et au 0800 830 800 (numéro vert)

Le futur, vous l'aimez comment ?

orange

Accès disponible dans la zone de couverture du service Orange. * BETC EURO RSCG

Par Dave Martinyuk

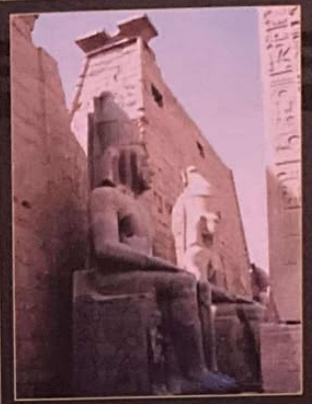
ÉDITEUR : Infogrames **DÉVELOPPEUR** : Reflection (G.B.) **DISPONIBLE** courant 2002

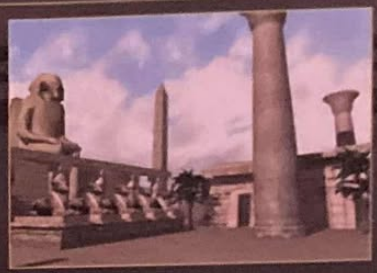
Cinéma virtuel et tôle froissée
Stuntman

Stuntman ne désire pas seulement être un bon jeu : il veut également emprunter au cinéma certaines de ses qualités, afin de nous en faire profiter de façon ludique. Le pari, avant de savoir s'il est réussi, se révèle en tout cas intéressant et mérite que l'on se penche plus avant sur les volontés affichées des développeurs du jeu.
3, 2, 1... Action !

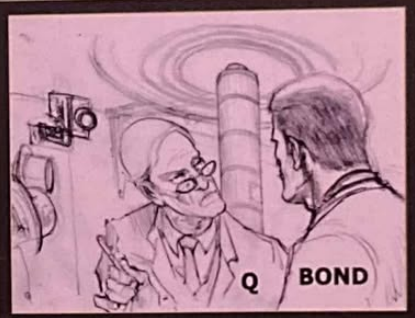
J'avoue être relativement peu intéressé par les voitures. À vrai dire, je m'en tamponne même le coquillard. Je dois être capable de reconnaître quelque chose comme 4 ou 5 marques de voitures différentes dans la rue (la R5, la Coccinelle, la euh... Peugeot 206 parce que mon grand-père en a une, mais je ne les reconnais que lorsqu'elles sont de la même couleur, bleue). Quant aux grands prix de F1, ils ne m'intéressent que lorsqu'il y a des jolies filles qui font le piquet à côté des voitures, un panneau à la main. Pour la petite histoire, j'ai même essayé de passer mon permis, pour voir, mais après 13 heures de conduite (et après avoir miraculeusement réussi mon Code), j'ai piteusement laissé tomber. Bref, la voiture ce n'est pas mon truc mais, en revanche, en ce qui concerne les courses de voitures, c'est une autre histoire. J'ai sûrement dû passer des centaines d'heures devant *Starsky et Hutch*, et je me souviens de ces courses-poursuites grandioses dans des films comme *Vanishing Point*, *Bullit* ou *les Blues Brothers* (je laisse de côté les plus récents mais moins réussis *60 Secondes chrono*, *Fast and Furious* ou encore le navrant *Taxi 2*). Le spectacle de voitures empilées m'amuse et j'avoue que Stuntman m'intéresse davantage que n'importe quelle autre simulation de course lambda. Il n'en fallait pas plus pour poser quelques questions à Martin Edmondson, grand gourou de chez Reflections et fan éperdu de cascades virtuelles à ses heures...

Quels sont les points communs entre Stuntman et la série des Driver ? En développant Stuntman, avez-vous mis de côté certaines idées que vous pourriez utiliser dans Driver 3 ?
Driver et Stuntman ne sont similaires que dans le sens où l'on conduit des véhicules au travers de décors réels dans les deux jeux. Le choix des voitures est toutefois évidemment bien plus grand dans Stuntman.
En ce qui concerne les éléments que nous avons pu mettre de côté, eh bien oui, il y en a en effet quelques-uns, mais ils ne serviront pas nécessairement dans Driver 3. Peut-être, tout simplement, les utiliserons-nous dans une des suites de Stuntman. Driver et Stuntman ont en tout cas en commun des sensations de conduite similaires. Je désirais ardemment conserver la conduite simple et fun que nous avions déjà mise au point.



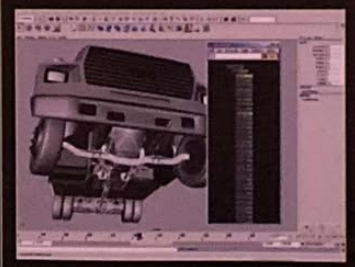


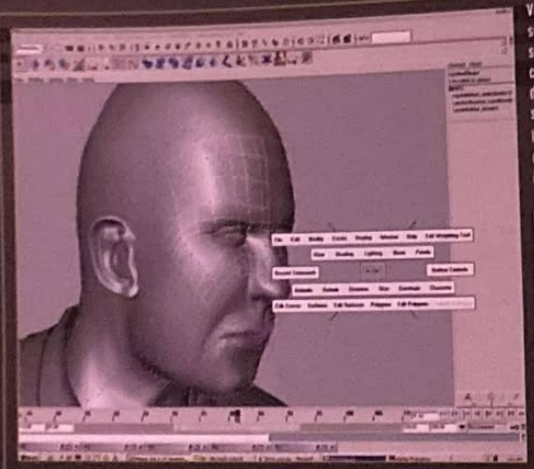
On peut voir que vous êtes allé repérer des lieux réels, en Égypte, à Bangkok, etc. Désirez-vous coller le plus possible à la réalité, ou est-ce simplement une façon de « nourrir » votre inspiration ?
Chaque lieu, dans le jeu, s'inspire d'endroits réels, effectivement, mais ils ne collent pas forcément tout à fait à la réalité, comme c'était le cas dans Driver. Par exemple, le marché du Caire, dans Stuntman, représente de vrais buildings, de vrais environnements, mais nous avons réalisé l'agencement des rues de la façon qui nous convenait le mieux, pour pouvoir mettre en scène les cascades les plus impressionnantes possibles.



Vous nous avez fait parvenir des visuels qui font référence à des séries ou à des films connus, tels que *Indiana Jones*, *James Bond*, *Shérif fais-moi peur*, etc. Avez-vous l'intention de réaliser des « remakes » de scènes célèbres version jeu vidéo ? Pensez-vous utiliser officiellement tel ou tel personnage ?
Obtenir les droits des licences que vous évoquez coûterait vraiment énormément d'argent, et nous n'avons nullement l'intention de nous ruiner. Non, ce que nous désirons avant tout, c'est rappeler de vieux souvenirs en évoquant des ambiances, mais sans utiliser de personnages célèbres. Les cinématiques de Stuntman ne sont basées sur aucun film en particulier. Pour celles qui ont une atmosphère à la *Indiana Jones*, par exemple, l'inspiration provient du film de Spielberg, évidemment, mais aussi de longs métrages comme *la Momie* ou encore *The Jewel in the Crown* (une série pour la télévision qui date de 1984), etc.

En ce qui concerne les modèles physiques des voitures, quelles sont les innovations présentes dans Stuntman ? Le jeu est basé sur les cascades, donc les différents éléments des véhicules doivent pouvoir se déformer, être brisés...
Le moteur de modèles physiques de Stuntman est complètement nouveau et a demandé pratiquement deux années de travail. Nous avons en fait commencé notre travail sur PC, avant même de recevoir des kits de développement PlayStation 2.
Ce que vous devriez ressentir en vous essayant à Stuntman, c'est que la conduite est similaire à celle de Driver, mais que les véhicules peuvent désormais faire des tonneaux ou des culbutes diverses de façon plus réaliste. Le modèle de « dommages » est aussi totalement rénové, et il permet de voir des éléments se déformer avant de se décrocher et, finalement, tomber. Beaucoup de jeux étaient censés gérer ce genre de choses dans le passé, mais nous pensons sincèrement posséder les modèles physiques les plus aboutis dans ce domaine.





Vous accordez apparemment un soin particulier à la qualité des scènes cinématiques. Elles ne constituent pourtant pas le cœur du jeu. À quel point vous semblent-elles importantes ?

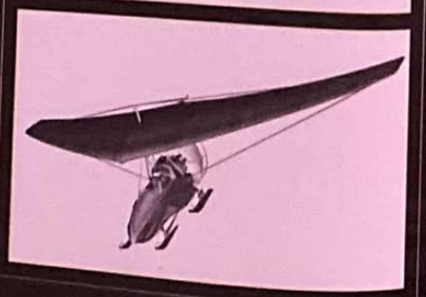
Les scènes cinématiques sont d'une extrême importance car il ne faut pas oublier que, dans le jeu, vous êtes supposé réaliser des scènes de cascades pour un film ! La corrélation jeu vidéo-film est très forte ici, et nous avons, bien entendu, essayé de proposer des cinématiques de la plus grande qualité possible pour que la frontière entre les deux paraisse mince.

Vic Armstrong est un cascadeur renommé (il a doublé Harrison Ford dans *Indiana Jones*, a réalisé les cascades de *Superman 1* et *2*, etc.) avec lequel vous avez collaboré. Dans quelle mesure avez-vous travaillé ensemble ? Le jeu aurait-il été vraiment différent sans lui ?

Vic a été utile car il a su nous enseigner certains termes techniques, et il nous a permis de voir comment de vraies cascades étaient mises en place, puis exécutées. Vous le retrouverez d'ailleurs sur le DVD du jeu, dans une section Bonus où il explique certaines choses sur l'industrie du film en général et, évidemment, sur les cascades en particulier. Cela devrait intéresser pas mal de monde… Stuntman n'aurait pas été un jeu vraiment différent sans sa collaboration, mais il nous a en tout cas beaucoup aidés pour « coller » à la réalité.

Allez-vous proposer des véhicules réels ou bien allons-nous avoir droit à des voitures inédites, provenant plus ou moins de votre imagination ?

Tous les véhicules présents dans le jeu semblent réels, mais aucun d'entre eux ne colle tout à fait à la réalité. De ce point de vue, ils sont tous issus de notre imagination. Vous comprenez qu'il est difficile d'utiliser de véritables modèles de voitures pour mettre en scène des cascades, que l'on peut assimiler à des accidents. Les fabricants de voitures sont très chatouilleux sur ce point, surtout en ce moment…



Quelle est la conception d'une cascade réussie dans Stuntman ? Privilégiez-vous les angles de caméra, les sensations, la vitesse ? Le joueur est-il libre de faire ce qu'il veut ou bien doit-il respecter certaines règles ?

Les angles de caméra sont évidemment très importants dans le jeu, et c'est à vous de savoir « jouer » avec la caméra. Dans Driver, vous n'avez qu'à conduire puis jouer avec les angles de vues, pour que votre course soit la plus impressionnante possible. Dans Stuntman, vous devez conduire également, mais ce qui est important, c'est la cascade, que vous devez mettre en valeur. Les règles que le joueur doit respecter sont celles imposées par le directeur du film, dans le jeu. Il vous demandera des choses précises. Vous ne pourrez pas, par exemple, prendre le volant pour foncer ensuite directement dans le décor !

EOS 3000 N. Jusqu'où ira votre créativité ?

EOS 3000 N

Autofocus 3 points à zone large - Mesure évaluative de la lumière sur 6 zones couplées AF - 5 programmes résultat + 4 modes d'exposition experts - Bracketing automatique d'exposition - Synchro flash jusqu'au 1/2000e - Compatibilité avec les 60 objectifs Canon EF - Prix public TTC conseillé : 2490 F avec zoom 28-90 mm. www.canon.fr CANON. PARLEZ IMAGE

Canon
Imaging across network

COURIr
...mais pas n'importe où

TIRER
...pour tuer

REFLECHIr
...mais faire vite

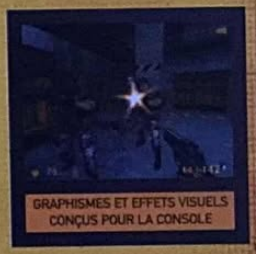
SURVIVRe
...pour combien de temps ?

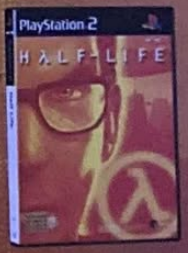
PlayStation 2

HALF-LIFE

LE JEU MYTHIQUE DÉBARQUE SUR PLAYSTATION® 2

CÉLÈBRISCITÉ SUR PC* - CRÉÉ POUR LA CONSOLE





DISPONIBLE
NOËL 2001

"ELU JEU DE L' ANNEE SUR PC PAR PLUS DE 50 MAGAZINES À TRAVERS LE MONDE

Half-Life ©2001 Valve, L.L.C. Tous droits réservés. Valve, le logo Valve, le logo Lambda [illegible] sont des marques déposées ou enregistrées de Valve, L.L.C. Gearbox et le logo Gearbox sont des marques déposées de Gearbox Software, L.L.C. Sierra et le logo "S" sont des marques déposées de Sierra On-Line, Inc. "PlayStation" et le logo de logos "PS" sont des marques déposées de Sony Computer Entertainment, Inc. Tous droits réservés. Toutes les autres marques figurant les appartiennent à leurs propriétaires respectifs.

SIERRA VALVE gearbox Public Adulte DÉCONSEILLÉ aux moins de 16 ans

Dossier spécial Japon réalisé
par Édouard Duchamp

L'avenir des PlayStation par Ken Kutaragi, leur inventeur

C'est dans son building high-tech d'Omote-Sando, à Tokyo, que Sony Computer Entertainment Japan nous a présenté lors de notre reportage les prochaines grandes étapes de la PlayStation 2. Évolution, révolution, innovation ? Tout ce qui fera les beaux jours de la console monolithique et de sa petite sœur, vous le trouverez dans ces pages.

Quel avenir pour la PlayStation 2 ? C'est la question que l'on est en droit de se poser après avoir acheté la console de jeux la plus puissante du marché. Car une fois la bête sortie de son carton, on espère, à raison, pouvoir compter sur elle pour plusieurs années. Quels sont les projets concernant la PS2 ? Après notre passage dans les locaux de Sony Japon à Tokyo, nous sommes en mesure d'affirmer que le constructeur ne chôme pas. Les ingénieurs du bureau de recherche et développement travaillent actuellement sur de nombreux projets qui pourraient apporter quelques nouveautés significatives au monde du jeu vidéo.
Pour ceux qui ne le sauraient pas encore, Ken Kutaragi est un grand homme, une des figures de proue du monde des jeux vidéo. Ingénieur, entré chez Sony en 1975, il fut à l'origine du premier projet de machine de jeux pour Sony, en l'occurrence la PlayStation, puis la PlayStation 2. Aujourd'hui, il est à la tête de Sony Computer Entertainment et nous explique la stratégie de son groupe quant à l'avenir de la console.

Play2Mag : La PS2 propose, en termes de jeux, pas mal de suite (Tekken, Ridge Racer…). Quelles sont les véritables innovations ?
Ken Kutaragi : Lorsqu'il y a dix ans, Sony a décidé d'entrer sur le marché du hardware, le leader du marché était Nintendo, et les jeux avaient une image de produit pour enfant. Le principe de base de la PlayStation, puis de la PlayStation 2, fut de transformer les jeux vidéo en loisir pour tout le monde, pour tous les âges. C'est le principe de ce que j'appelle le « computer entertainment », qui fait aujourd'hui la force de PlayStation. La PlayStation 2 est un excellent environnement de développement, et les créateurs de jeux veulent juste rentabiliser un maximum en continuant sur des lancées lucratives. Tous les jeux, heureusement, ne sont pas semblables et la PlayStation 2 propose tout de même certains titres originaux de grande qualité.

L'avenir de la PSone ?
Actuellement, la PSone profite au Japon et bientôt en Europe de l'écran LCD officiel réalisé par Sony, que nous avons voulu plus clair et plus lisible que ceux des autres constructeurs. Il est hors de propos, pour l'instant, de sortir une version « portable » de la PSone. L'intérêt d'un jeu portable, c'est d'être utilisé en toutes circonstances. Et actuellement, malgré son écran sombre, la Game Boy Advance est ce qui se fait de mieux en rapport qualité/prix. Si nous voulions sortir une meilleure machine, celle-ci devrait avoir un bien meilleur écran, ce qui est impossible en termes d'autonomie des batteries.

La prochaine étape pour la PS2 ?
Jusqu'à présent, nous avons communiqué sur la puissance de la PlayStation 2 et sur ce qu'elle allait apporter. Aujourd'hui, je préfère parler de « contents » (contenu). Car ce qui fait la force d'une console, c'est la qualité et l'intérêt des jeux disponibles pour cette dernière. L'ambition de Sony est de proposer la machine qui possède le meilleur « contents » du marché. Et pour ce faire, nous allons offrir des services online (Internet), qui permettront de passer à un niveau supérieur.

Un technicien de Bandai nous fait une démonstration de son jeu Gundam : Federation Vs Zion, un jeu de combat où des robots s'affrontent et acceptant jusqu'à 4 joueurs simultanément. Originalité de la chose, les deux PlayStation 2 que vous voyez sur la photo sont reliées… par une ligne téléphonique. Preuve s'il en est, qu'au Japon, le modem fonctionne…

Internet et le jeu en ligne sur PS2 : où en sommes-nous ?
Les deux mots-clés pour la PlayStation 2 sont « contents » et « network ». Quand je pense à « network », je pense à un réseau indépendant, réservé uniquement à la PlayStation 2, sur lequel vous pourrez rencontrer d'autres possesseurs de la console, télécharger de nouvelles données pour vos jeux, que vous stockerez sur le disque dur de la console. Il ne s'agira pas d'aller sur Internet, mais bien de se connecter à un réseau privé.

Et pour l'Europe ?
L'Europe est un territoire plus difficile à couvrir. Pour le Japon, nous avons un accord avec Docomo, et pour les États-Unis, nous sommes en discussion avec AOL. Malheureusement, pour ce qui est par exemple de la France, de l'Angleterre ou de l'Allemagne, c'est plus difficile car il a fallu trouver 15 prestataires différents. Heureusement, c'est chose faite, et les premiers tests devraient avoir lieu en Angleterre fin décembre.

Dans tout ce business, quelle est la part laissée à l'artistique ?
L'art, c'est un peu ce que l'on en fait. À Hollywood, on produit par exemple des films pour faire de l'argent, et d'autres pour faire de l'art, pour une certaine performance. Une œuvre d'art pourrait ne pas en être une, mais être perçue comme telle par les gens. Les jeux vidéo sont aussi de grosses machines, mais certains d'entre eux, effectivement, pourraient être qualifiés d'œuvres d'art. Les tableaux que l'on considère comme de l'art était à la base des dessins que l'on vendait aussi, non ? Donc l'art n'est pas toujours où on le croit. La démarche artistique existe toujours chez certains développeurs.

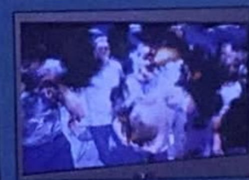
Ken Kutaragi nous présente une ligne de PlayStation 2 en édition limitée. Aux couleurs des voitures européennes, ces consoles sont recouvertes d'une véritable peinture de carrosserie. En vente uniquement au Japon pour l'instant…

Mariko fait son cinéma

Prévu au Japon au mois de décembre prochain, Yoake no Mariko est un jeu étrange, un ovni comme seuls les Japonais savent en concevoir. Conçu pour un ou deux joueurs équipés d'un micro, Mariko propose 6 « films » différents dont il faudra dicter les répliques. Film de kung-fu, comédie musicale, action, western et autres classiques seront joyeusement parodiés dans ce titre original et très impressionnant. En effet, la console sera capable, au ton de votre voix, de deviner si vous jouez comme un pied ou si vous êtes parfaitement dans le ton. Malheureusement, Mariko ne verra jamais le jour en Europe…

Téléphoner de visu…

Pour l'instant au stade expérimental, le Broadband Human Interface est un nouveau concept qui devrait être opérationnel en même temps que le système de réseau PlayStation 2. Il vous suffira de posséder une caméra compatible USB branchée sur votre PlayStation 2 pour pouvoir, au choix, discuter avec un ami dont vous voyez le visage (la connexion Internet est alors indispensable), ou encore pratiquer des déformations en temps réel sur votre téléviseur. Cela signifie par exemple que vous pourrez déplacer une boule de couleur avec la main, ou asseoir un personnage virtuel sur votre épaule. Aucune date de disponibilité pour l'instant, mais a priori, les ingénieurs de Sony s'amusent comme des petits fous.

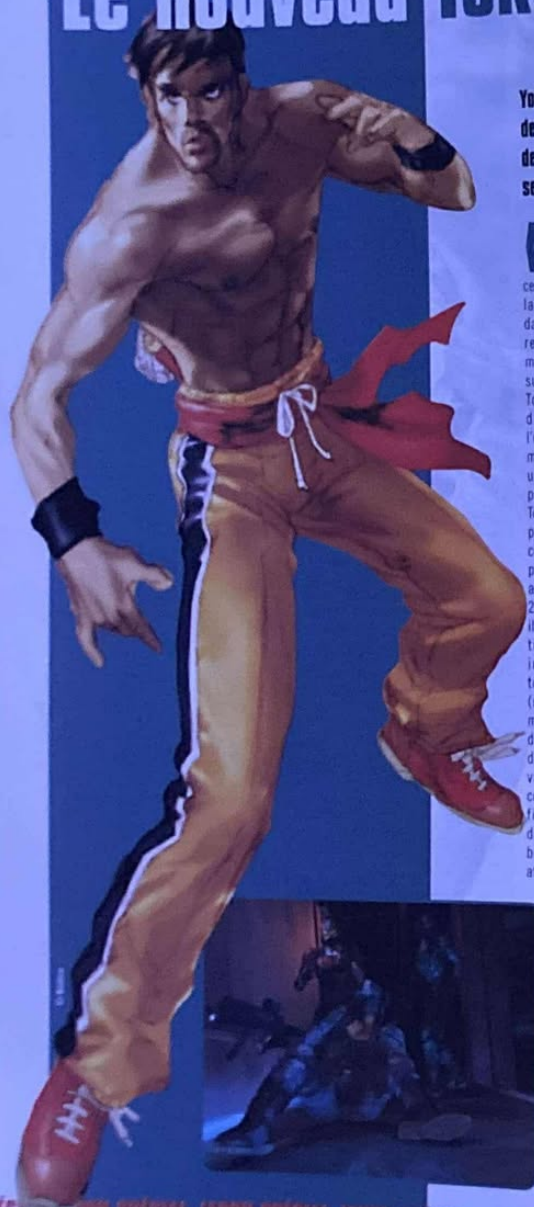


Deka Voice, le petit micro

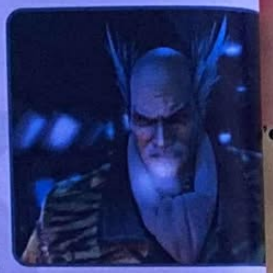
En japonais, « Deka » signifie « Inspecteur ». Deka Voice vous demandera ainsi d'entrer dans la police, mais avec votre voix uniquement. Ce jeu encore expérimental vous propose d'utiliser votre organe dans une multitude d'épreuves différentes. Dans le premier niveau, vous allez devoir donner des ordres à votre chien afin de retrouver un scientifique disparu dans une usine. Première démonstration : le joueur dit « Donne la patte » : le chien s'avance et donne la patte. « Assis ! Debout ! » : le chien obéit au doigt et à l'œil. On sélectionne un gant du disparu dans son inventaire, on le fait sentir au chien et on dit : « Cherche ! ». Une fois ce niveau terminé, on arrive face au scientifique, ligoté sur une chaise avec une bombe à ses pieds. Le but est de le calmer en lui prodiguant des paroles rassurantes, pendant que les secours arrivent. Troisième scène enfin, le héros est debout dans une décapotable, et doit faire feu sur les voitures adverses. Dans le même temps, il doit donner (avec sa voix) des indications au pilote de la voiture : « Freine, fonce, à droite ! ». Malheureusement encore au stade expérimental, Deka Voice ne devrait pas sortir en France avant l'été 2002.

Le nouveau Tekken est arrivé

Yokohama, une ville qui sonne comme un nom de restaurant de sushis, mais qui est surtout le premier port du Japon. En face de la splendide baie de Tokyo, les bureaux de Namco, dans lesquels se cachent les secrets de la réussite… et ceux de Tekken 4 !

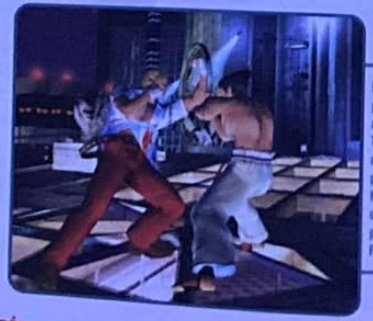


« Tekken 4, une suite ? Je penserais plutôt à une évolution nécessaire du genre, pour ma part… » C'est par ces mots que Masahiro Kimoto directeur de la fameuse Tekken Team, nous accueille dans une grande salle de conférence. Déjà responsable des premiers « émois » martiaux de la PlayStation 2 grâce à un surprenant et très commercial Tekken Tag Tournament, cette équipe du « poing d'acier » s'était aussitôt remise à l'ouvrage dans le plus grand secret, il y a maintenant deux ans de cela, pour fournir une véritable suite chronologique à cette populaire saga. En effet, Tekken Tag Tournament n'était qu'un pur délire où des personnages, qui n'étaient pas du tout censés se rencontrer, « scénaristiquement » parlant, se tapaient joyeusement dessus au cours de matchs très dynamiques à 2 contre 2. Or, avec ce quatrième épisode, il s'agit bien d'un retour à la source de la trame initiale. D'ailleurs, la superbe introduction en images de synthèse, toujours de mise dans les Tekken, nous (re)montre des passages restés en mémoire : Heiachi Mishima jette son fils dans un ravin, mais 20 ans plus tard, ce dernier est toujours vivant. Le vieil homme va donc envoyer derrière lui les meilleurs commandos de sa multinationale pour en finir avec ce fils véritable homme-démon… L'efficacité de cette mise en bouche en dit long sur ce qui nous attend…



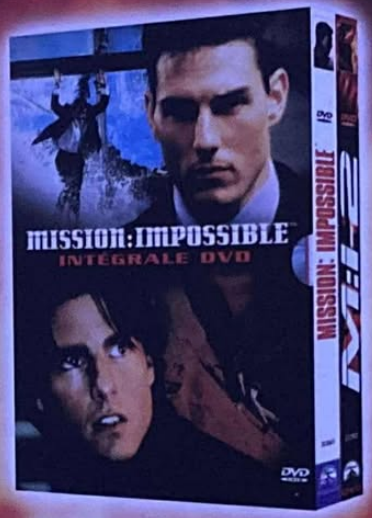
Un renouveau graphique

Pour ce nouvel opus des aventures de Paul, Bruce, Nina et les autres, le rendu visuel a été complètement repensé. Tout d'abord, pour faire la démonstration d'une véritable volonté de « changement » et d'évolution dans le style graphique, qui, finalement, restait assez figé. D'autre part, il fallait quand même que, comme à l'accoutumée, le nouveau Tekken enfonce l'ancien au niveau de la technique pure. Finis donc les corps longilignes et les jambes démesurées, un peu à la manière de certains dessins animés japonais. Désormais, les graphismes de Tekken 4 se réclament de la veine « réaliste ». Les corps sont plus massifs, plus tassés, et les personnages désormais bien plus musclés. Terminés les gringalets qui vous retournent

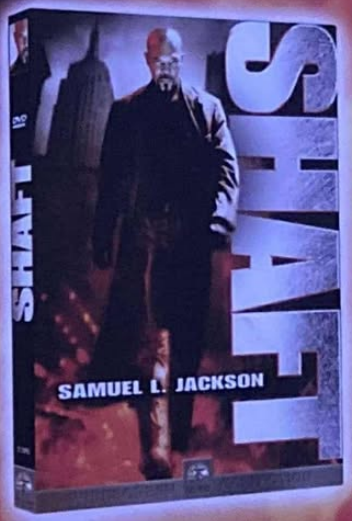


Les programmeurs de la Tekken Team, menés de main de maître par Daizaburo Nakamura, font des prouesses pour le jeu sur PS2.

Attention : effets spéciaux sur l'organisme !



Action et cascades incessantes. ↓ Risque d'essoufflement.



Violence et B.O de choc. ↓ Risque de palpitations.

Visions d'horreur. ↓ Risque de crise d'angoisse.

Rythme d'enfer. ↓ Risque de fourmillements dans les jambes.

Précautions d'emploi : comme tout produit actif, ces DVD, par la puissance de l'image et du son, peuvent entraîner des effets secondaires chez les personnes sensibles. Si les effets persistent, demandez conseil à votre spécialiste DVD.

Paramount le Géant du Cinéma aujourd'hui en DVD

Paramount
DVD

Rencontre avec la Tekken Team

La saga exceptionnelle, équipe d'exception. La Tekken Team, qui a toujours su nous donner envie de filer des pains virtuels, nous parle de son dernier bébé, et de ce que l'on est en droit d'attendre.

Play2Mag : Le principal changement de ce nouveau Tekken ?
Katsuhiro Harada (directeur de projet) : Beaucoup de joueurs nous avaient réclamé cette possibilité de pouvoir détruire des éléments du décor, mais ce n'est pas ce qui compte le plus. L'autre changement majeur, ce sera la possibilité de se déplacer latéralement. Cela change radicalement la façon de jouer.

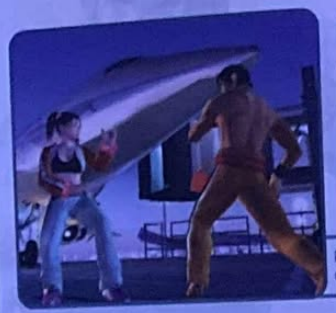
Y aura-t-il un mode 50/60 Hz ?
Ouzuhiro Nakamura (programmeur principal) : Il y aura effectivement un mode 50 Hz et un mode 60 Hz. Actuellement, Tekken 4 est sorti en Arcade au Japon sur une base de carte 246, qui est comme une PlayStation 2 gonflée en mémoire. Actuellement, nous avons quasiment fini le portage de l'Arcade vers la console. Comme vous pouvez le voir, le jeu tourne parfaitement sur une PlayStation 2, et il ne nous manque que le son et les bruitages. Une fois la version japonaise pour la PS2 finalisée, nous commencerons la conversion en PAL pour les territoires européens.

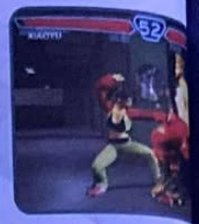
Pourquoi proposer des aires de combat fermées ?
Katsuhiro Harada : À la manière des anciens jeux de combat, comme Street Fighter 2, nous voulions rendre les décors plus interactifs, plus stratégiques. Jusqu'à présent, les décors de Tekken n'étaient que des agréments, mais désormais ils auront un rôle à jouer dans tout ce qui est déroulement du combat. Dans les niveaux exigus, il faudra être assez compétent au corps à corps. Certains niveaux seront, comme celui de la plage, ouverts.

Pourquoi ce changement d'allure pour les personnages ?
Yoshinari Mizushima (directeur artistique) : Nous ne maîtrisions pas encore assez la PlayStation 2 à l'époque de Tekken Tag Tournament, pour pouvoir produire ce que nous cherchions exactement à rendre à l'écran. Désormais, c'est possible, et les modèles physiques utilisés pour les muscles nous ont permis d'avoir des personnages encore plus crédibles.

Quel est l'essentiel dans un jeu de combat ?
Katsuhiro Harada : La priorité est avant tout mise sur les combattants. Tous nos efforts se portent donc sur la création ou l'amélioration de personnages riches et originaux. Dans Tekken 4 par exemple, vous pourrez découvrir un boxeur, qui ne se sert que de ses poings. Et si vous appuyez sur les boutons qui servent à donner des coups de pied, vous pourrez exécuter des feintes de corps. Cela n'a jamais été fait dans aucun autre jeu de combat, et nous en sommes assez fiers.

L'équipe de Tekken, très soudée !



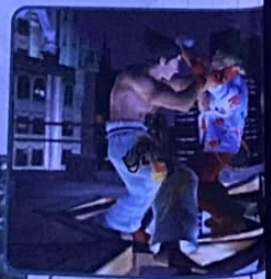


Des personnages aux styles de combat bien différents.

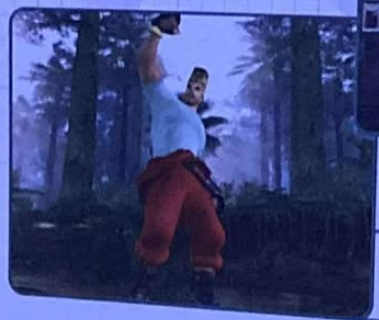
trois coups de pied sans toucher le sol. Cette fois-ci, les « athlètes » plus corpulents envoient des coups volés à une hauteur moindre, mais d'une puissance beaucoup plus crédible, comparativement aux précédents épisodes. On n'oubliera pas cependant les touches graphiques qui ont déjà fait le succès de Tekken. Non seulement nos héros seront toujours autant des victimes de la mode, mais les palettes de couleurs choisies seront parfois encore plus flashies ! Ce style, à mi-chemin entre le réalisme et le « cartoonisme », confère aux joutes un rendu inédit, qui accroche très clairement le joueur. D'autant plus que les nouveautés ne s'arrêtent pas là…

Un renouveau d'espace

Si vous vous en souvenez bien, l'une des grandes particularités de Tekken, c'était de proposer des aires de combat d'une taille « infinie ». Il y était possible de reculer ou d'avancer sans aucune limitation, permettant aux lâches ou aux débutants de tenter de s'en sortir en reculant comme de beaux diables. Malheureusement pour cette caste de fuyards, Tekken 4 change la donne. Il s'agit d'ailleurs d'une des modifications fondamentales du titre. Si l'on pouvait expédier son adversaire à l'autre bout du monde grâce à des coups très puissants dans les précédents volets du jeu, il faudra désormais compter avec le décor fixe. Ainsi, après un vol plané, votre adversaire pourra venir s'écraser contre un mur ! Spectacle garanti et mal aux dents assuré. En outre, une fois acculé, dos au mur, il sera difficile d'esquiver les attaques en rafale de l'adversaire. Toutefois, on pourra découvrir certaines astuces pour tirer profit de cette inconfortable posture. Ainsi avec King, par exemple, le fameux catcheur dont le visage est caché par un masque de puma, il sera possible de bondir sur le mur et de prendre appui sur la paroi pour sauter encore plus haut, pour ensuite contre-attaquer. Une prise bien connue des amateurs de catch. Autre exemple, un joueur poursuivi par son adversaire pourra prendre appui sur le mur, afin de faire un saut périlleux en arrière et retomber derrière son adversaire (les cinéphiles se souviendront de *Matrix* et de la scène du dojo). Bien entendu, d'autres nouveaux éléments viendront perturber le bon déroulement des duels, comme ces objets posés çà et là dans l'aire de combat (statues, chaises, meubles, etc.) et qui ne demanderont qu'à être brisés. Un opus placé sous le signe de la destruction totale en quelque sorte.



Tekken 4 sera-t-il le volet le plus abouti de la série ?



Un grand travail a été effectué sur les décors qui sont désormais limités dans leur superficie.

SPÉCIAL JAPON SPÉCIAL JAPON SPÉCIAL JAPON SPÉCIAL JAPON SPÉCIAL JAPON SPÉCIAL JAPON SPÉCIAL JAPON SPÉCIAL

NOUVELLE VERSION 2.0 AMÉLIORÉE

CONSTRUIS, PROGRAMME ET CONTROLE TES PROPRES INVENTIONS

LEGO MINDSTORMS ROBOTICS

INVENTION SYSTEM 2.0

ROBOTICS INVENTION SYSTEM 2.0 IMAGINE UN ROBOT GÉNIAL CAPABLE DE S'ORIENTER DANS TA CHAMBRE, DE FAIRE TES DEVOIRS OU DE FONCTIONNER COMME ALARME ANTIVOL. C'EST POSSIBLE… À CONDITION DE DISPOSER DU ROBOTICS INVENTION SYSTEM, D'UN PC ET D'UNE BONNE DOSE D'IMAGINATION.

ULTIMATE BUILDERS SET REPOUSSE ENCORE LES LIMITES DU ROBOTICS INVENTION SYSTEM EN LE COMBINANT À ULTIMATE BUILDERS SET. CELUI-CI COMPREND UN CD ROM, UN SYSTÈME PNEUMATIQUE, UN MOTEUR SUPPLÉMENTAIRE, DES ROUES IMPRESSIONNANTES ET 300 AUTRES ÉLÉMENTS LEGO. DE NOUVEAUX ROBOTS, DE NOUVEAUX DÉFIS, UN PLAISIR DÉCUPLÉ ! ULTIMATE BUILDERS SET EST ÉGALEMENT COMPATIBLE AVEC ROBOTICS INVENTION SYSTEM 1.5.

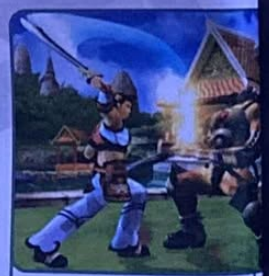
LA GAMME LEGO MINDSTORMS COMPREND D'AUTRES PRODUITS FANTASTIQUES.
POUR EN SAVOIR PLUS, RENDEZ-VOUS SUR WWW.LEGOMINDSTORMS.COM !

® LEGO et MINDSTORMS sont des marques déposées du Groupe LEGO. © 2001 The LEGO Group. 4331304/ 01- FR.

Soul Calibur 2

Qui dit jeu de combat chez Namco dit, bien entendu, Tekken. Pourtant, pour de nombreux joueurs, Namco est aussi synonyme de Soul Calibur. Avec sa réalisation de folie, ses personnages incroyablement charismatiques et son système de jeu prenant, ce hit absolu risque bien de faire parler de lui. Et sur PS2, cette fois.

Pour le joueur moyen, Soul Edge est un jeu de combat avec des samouraïs qui ressemblent vaguement aux personnages de Tekken. Pour le joueur lambda ou « light user », comme le nomment les rois du marketing, le titre n'évoquera rien. Mais pour le spécialiste, baptisé « hardcore gamer » par nos mêmes as du marketing, il s'agit de l'un des meilleurs jeux de combat jamais sortis. Tranchant (c'est le cas de le dire) avec les autres titres de combat en 3D, Soul Edge fut le premier jeu à mettre en scène des joutes à l'arme blanche. Le titre acquit un succès d'estime et permit à Namco de mettre en chantier une suite baptisée Soul Calibur. Disponible en salle d'Arcade ainsi que sur Dreamcast (Sega), il fut acclamé par les joueurs du monde entier. Aujourd'hui encore, Soul Calibur reste une référence. Heureuse nouvelle pour les possesseurs de PS2 : ils pourront découvrir sa suite, Soul Calibur 2 dont la sortie est prévue pour 2002.



Le must du jeu de combat à l'arme blanche arrive enfin sur PlayStation 2 !

Une galerie hors du commun

Soul Calibur, premier du nom, devait son succès à plusieurs facteurs. Tout d'abord, une galerie de personnages ultra-charismatiques. Soul Calibur proposait la collection complète des archétypes du guerrier de jeux vidéo : l'aérien Kilik, la gracieuse Xiang-Fa et son épée chinoise, Sophiti, l'improbable guerrière grecque, Mitsurugi, samouraï sauvage et brutal, Astaroth et sa hache de 2 mètres, la bombe sexuelle Ivy et son épée fouet, ou encore Cervantes le corsaire, pour n'en citer que quelques-uns. Une série de personnages charismatiques et attachants qui avaient su convaincre les joueurs.

Ensuite, Soul Calibur séduisait grâce à son système de jeu. Il était possible de se déplacer autour de son adversaire afin de le contourner. Tout le système de combat était donc articulé autour de ce principe intelligemment baptisé « 8-way run system ». Pour cette nouvelle version, Namco nous promet encore plus de possibilités au niveau des déplacements, comme des pas de côté, des feintes ou des attaques qui permettent d'entrer dans la garde de son adversaire.

Première présentation

Hiroaki Yotoriyama, directeur et producteur de Soul Calibur, a profité de notre venue pour nous présenter une petite vidéo de son jeu sur un écran géant. Sur une musique épique, nous avons pu retrouver les visages familiers de ces fantastiques bretteurs, le tout

SPÉCIAL JAPON SPÉCIAL JAPON SPÉCIAL JAPON SPÉCIAL JAPON SPÉCIAL JAPON SPÉCIAL JAPON SPÉCIAL JAPON SPÉCIAL

france telecom

Envie d'écouter des tubes avant tout le monde ?

WAP orange.fr > se divertir > orange musique.
Où que vous soyez et quand vous le voulez, écoutez en avant-première des extraits musicaux et téléchargez des sonneries de tubes*, sur le WAP orange.fr de votre mobile ou en composant le 711.
Renseignements sur www.orange.fr et au 0800 830 800 (numéro vert)

Le futur, vous l'aimez comment ?

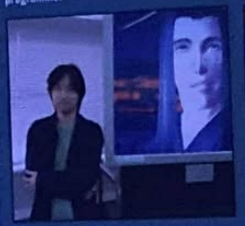
orange™

* L'enregistrement sur les terminaux WAP compatibles. Accès disponible dans la zone de couverture du service Orange. ★ BETC Euro RSCG.

dans des décors fabuleux. Pour ne pas dire extraordinaires. Que ce soit face à une fontaine de glace, dans le grenier d'un gigantesque moulin aux mécanismes infinis, ou sur une plage aux reflets violets d'un coucher de soleil incroyable, le jeu est somptueux. Une vidéo qui s'achevait sur le visage buriné de Mitsurugi, le samouraï, modélisé à la perfection avec une foultitude de détails. Pour l'instant, Soul Calibur n'est qu'un fantasme, ou presque. Il faut en effet savoir que la version de travail qui nous a été présentée ne fonctionne que sur la carte d'Arcade 246, celle-là même qui accueille déjà Tekken 4. Mais le jeu n'est pas encore terminé, et l'équipe de Namco ne prévoit de le sortir dans les salles obscures japonaises qu'en fin d'année 2001. Ce qui ne nous laisse pas espérer une version dans notre salon avant la fin 2002 en Europe... La patience est une vertu... indispensable.

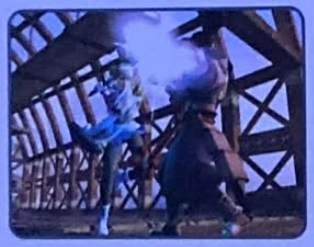
Xenosaga, l'autre chef-d'œuvre

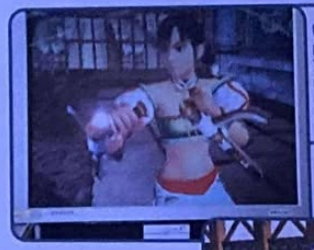
En plus de nous avoir présenté deux hits, Namco nous gâte avec un troisième grand titre qui devrait arriver en Europe pour le milieu de l'année prochaine. Fans de Final Fantasy, haut les cœurs, car voici venir Xenosaga. Réalisé par Monolith, un studio appartenant à Namco dont les membres sont d'anciens de Squaresoft, ce Xenosaga vous plonge dans un monde de science-fiction aux graphismes enchanteurs. On notera le grand soin apporté à la modélisation des personnages, au look très manga. Il s'agira ici de déjouer un complot interplanétaire, tout en aidant une jeune guerrière cyborg à devenir humaine en lui faisant découvrir l'amour. Tout un programme.



Hirohide Sugiura, le producteur, nous présente l'un des personnages de son jeu.

Xenosaga sera l'un des titres phares de Namco pour le début de l'année prochaine au Japon. Pour l'Europe, ce ne sera pas avant mi-2002.





Une image exclusive prise sur le vif : Talim, l'un des nouveaux personnages de Soul Calibur 2.

Rencontre avec Yotoriyama Hiroaki producteur de Soul Calibur

Play2Mag : Des nouveautés dans le système du jeu ?
Yotoriyama Hiroaki : Nous avons encore approfondi le système de déplacements, notre « 8-way run », pour exploiter encore mieux la 3D. De plus, on pourra porter des attaques en courant, afin de donner plus de puissance à son coup, ou encore casser la garde de son adversaire. Vous aurez aussi remarqué que l'on peut utiliser les murs des arènes. Bien entendu, il est toujours possible de tomber dans le vide. Je ne peux malheureusement pas vous en dire plus.

Un nouveau personnage féminin semble faire son apparition...
Oui, cette jeune fille est un nouveau personnage. Elle se nomme Talim, et se bat avec deux tonfas équipés de lames sur le côté. C'est malheureusement tout ce que je peux vous dire pour le moment car son existence est encore plus ou moins secrète.

Soul Calibur était un chef-d'œuvre. Qu'apporte sa suite ?
La principale amélioration de Soul Calibur 2, ce sera la consistance des textures. Nous avons réussi à donner plus de réalisme au rendu de différentes matières, comme les textiles, l'acier, le cuir, les vêtements. Nous sommes parvenus à trouver des enveloppes différentes pour certains éléments, à base de textures molles, de textures dures, etc. Nous avons beaucoup travaillé aussi sur les rendus des conditions extérieures, sur les personnages et leur équipement. Des effets de lumière, de température, comme le froid par exemple.

SPÉCIAL JAPON SPÉCIAL JAPON SPÉCIAL JAPON SPÉCIAL JAPON SPÉCIAL JAPON SPÉCIAL JAPON SPÉCIAL

Prise de vue effectuée sur plage privée.

FIAT PUNTO 60 GO. UNE VOITURE QUI SE VIT ENTRE AMIS.

C'est bon de se retrouver entre amis autour d'un feu et d'une petite mélodie. Après une après-midi de surf intensif, y'a pas mieux ! Il faut dire que la journée a débuté fort avec le trajet dans ma FIAT PUNTO 60 GO. Je me suis mis en position sport avec le siège anatomique pour avoir de bonnes sensations de conduite sans trop de risque. Et oui, elle est équipée de l'ABS et d'airbags conducteur et passager. Mathilde, elle, s'est amusée avec le lève-vitre électrique avant. Elle est fatigante Mathilde, mais elle nous fait bien rire. Bref, Marc nous a fait profiter de sa sélection musicale grâce au chargeur 5 CD et on a pu pousser le son à fond. Un subwoofer 100W, ça envoie ! En plus, avec les jantes en alliage, notre arrivée sur la côte n'est pas passée inaperçue.
Au fait, la FIAT PUNTO 60 GO ne coûte que 69 900 F*.

2+ Deux ans de SuperGarantie avec kilométrage illimité

2 ans de garantie constructeur pour tout véhicule neuf immatriculé à partir du 01/09/01.

www.e-fiat.com

*Tarif conseillé hors option au 01/08/01 de la PUNTO 60 GO 3 portes (version présentée)

FIAT

LA PASSION NOUS ANIME.

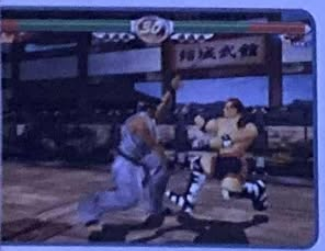
Virtua Fighter 4

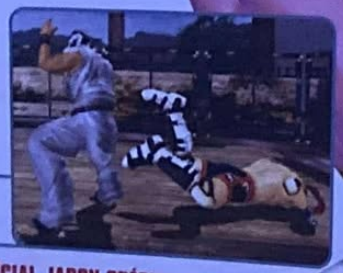
Sega. L'un des grands noms du jeu vidéo japonais, concurrent direct de Sony, devient finalement son plus précieux allié. Une belle histoire de reconversion et de réconciliation. Après la disparition de sa Dreamcast, l'éditeur fait contre mauvaise fortune bon cœur et offre le meilleur de sa logithèque à la console de Sony. Gros plan sur un futur hit.

Virtua Fighter. Une institution, que dis-je, un monument. En France, si vous parlez de jeu de combat autour de vous, les gens vous répondront qu'ils se castagnent sur Tekken, un titre agréable à regarder et plutôt facile d'accès. Au Japon, Tekken, c'est bien gentil, mais on ne parle que du « dieu », du précurseur des jeux de combat en 3D, à savoir Virtua Fighter. Sorti en 1993 dans les salles obscures, Virtua Fighter premier du nom fut à l'époque une véritable révolution. Imaginez donc, un jeu de combat en 3 dimensions. Certes, le regarder aujourd'hui en fera rire plus d'un, mais la performance était à l'époque incontestable. Puis suivirent bien entendu Virtua Fighter 2 puis 3 et enfin le 4. La particularité de ces titres, outre qu'ils représentent à chaque fois ce qui se fait de mieux en termes de performances techniques, c'est qu'ils sont toujours extrêmement pointus et difficiles à prendre en main pour les débutants. Bien entendu, Virtua Fighter 4 est le plus beau et le plus compliqué de la saga. Et pourtant, Yu Suzuki, le producteur superstar de Sega à qui l'on doit des hits inoubliables tels que Hang-On, Space Harrier ou encore Afterburner, a relevé le défi de la PlayStation 2. Plus fort encore, il s'est permis d'enrichir un jeu réputé irréalisable sur une console de salon. Explications…

Une profondeur inégalée

À la manière de Tekken, Virtua Fighter 4 propose un combat en un contre un, dans des arènes, le tout en temps limité. Mais la première grosse différence avec Tekken, c'est la configuration des touches. Ici, un bouton pour les poings, un pour les pieds et un pour la protection, point. Et pourtant, chaque personnage possède environ 2000 mouvements, qu'il faudra bien effectuer à l'aide de combinaisons poing + pied et certaines directions de la manette. Ce choix de mettre la garde sur un bouton permet de développer l'aspect tactique du titre. Au niveau des personnages, le style de combat de chacun est là encore beaucoup plus tranché, et les connaisseurs en arts





Ne vous y trompez pas, les ressemblances entre VF4 et Tekken 4 s'arrêtent au fait que deux persos s'affrontent sur un ring fermé !

© Sega

SPÉCIAL JAPON SPÉCIAL JAPON SPÉCIAL JAPON SPÉCIAL JAPON SPÉCIAL JAPON SPÉCIAL JAPON SPÉCIAL JAPON SPÉCIAL

SANS LES OUTILS APPROPRIÉS, VOUS N'ALLEZ PAS VRAIMENT SURFER.

AOL EST LE SEUL À PRÉ-INSTALLER SUR SON LOGICIEL TOUS LES OUTILS DONT VOUS AUREZ BESOIN POUR PROFITER PLEINEMENT D'INTERNET :

- Un lecteur MP3 pour écouter tout ce que vous voulez sans problème*,
- Une messagerie instantanée pour dialoguer en direct avec qui vous voulez,
- Un e-mail pour recevoir et envoyer des messages dès votre première connexion,
- Le contrôle parental pour que les enfants puissent utiliser Internet en toute sécurité…

Et bien d'autres services déjà pré-installés sur le logiciel AOL.

DEMANDEZ VOTRE KIT GRATUIT AOL : 0 826 02 6000 (0,15 € soit 0,98 F TTC/MIN) OU WWW.AOL.FR

DDB - AOL RCS Nanterre 402 182 777 - ONS AP TOOLS 0801

*Sous réserve du respect du droit de la propriété intellectuelle.

Quelques questions

à Yu Suzuki

Yu Suzuki est le leader du studio vedette de Sega : l'AM2. Responsable des plus gros hits d'Arcade de la firme. Il est un personnage important dans l'histoire du développement des jeux vidéo depuis maintenant une quinzaine d'années.

PlayStMag : Virtua Fighter 4 est un jeu qui s'adresse aux spécialistes du genre. Tous les joueurs s'y retrouveront-ils ?

Yu Suzuki : Nous avons conscience que les joueurs sur PlayStation 2 ne sont pas tous des acharnés. C'est pour cela que cette version est plus portée sur les débutants. De plus, Virtua Fighter 4 est un jeu qui, je ne vous le cacherai pas, coûte beaucoup d'argent à développer. Et comme les ventes sur Dreamcast n'auraient jamais pu être assez suffisantes pour rentabiliser ce produit, nous avons décidé de le sortir sur PlayStation 2. En outre, les joueurs sur consoles de salon pourront ressentir de véritables sensations d'Arcade.

La PS2 difficile à programmer ?

Mon équipe (l'AM2) et moi sommes habitués à développer des jeux sur des bornes d'Arcade. Ainsi, à chaque nouvelle génération de machines, nous nous devons de repartir à zéro. La PlayStation 2 ne fait donc pas exception ; ce n'est ni plus ni moins qu'un nouveau support et nous sommes rompus à ce genre de défis.

Tekken, Dead Or Alive, la concurrence est rude...

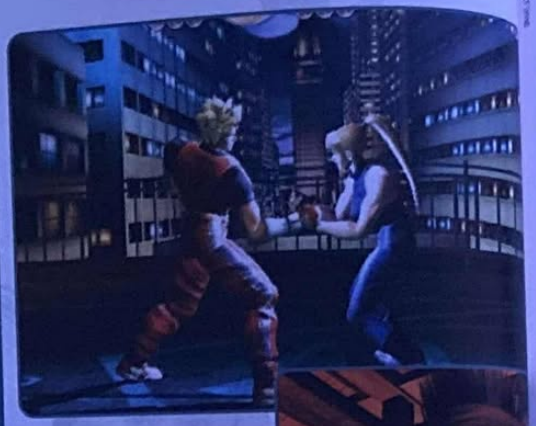
Les titres que vous citez ont chacun des styles différents. Au Japon, c'est Virtua Fighter qui est le plus populaire, étant donné que c'est notre équipe qui a le plus d'expérience. Et je pense aussi que notre jeu est le plus « parfait » (rires). De toute façon, j'espère bien que nous serons aussi les numéros 1 sur PlayStation 2 (rires).

L'avenir des jeux ?

Un jeu vidéo, par essence, se doit d'être amusant, distrayant. Si un jeu n'amuse plus, il n'a plus aucune raison d'exister. Pour les enfants, par exemple, les jeux vidéo sont comme des jouets. Mais le jeu vidéo, c'est une distraction qui utilise plusieurs sens : le son, l'image, et maintenant le toucher. C'est le divertissement ultime.

Pour moi, le futur du jeu vidéo, ce sera un changement de forme. Il faudrait, en fait, que les créateurs de jeux s'allient avec des artistes qui n'ont aucun rapport avec ce secteur, afin de profiter de leurs visions détachées des impératifs financiers. Cela permettrait de mettre au point de nouveaux « concepts », quitte à faire des concessions après, économiquement parlant.

Yu Suzuki, à gauche, un visionnaire au langage d'extraterrestre, qui possède sa vision bien personnelle du jeu vidéo.



martiaux apprécieront de voir des disciplines très différentes parfaitement mises en scène, comme le kung-fu, l'aïkido, le ninjutsu, le hakkyoku-ken, ou encore le jeet-kun do pour n'en citer que quelques-unes. Il faudra donc découvrir chaque personnage tour à tour, apprendre ses multiples coups et, à force de patience, devenir un expert dans chaque art martial.

Des ressources insoupçonnées

Contrairement à Tekken 4 qui fonctionne sur une machine d'arcade à base de PlayStation 2, Virtua Fighter 4 existe sur une carte d'Arcade baptisée Naomi 2, plus puissante qu'une PS2. Il y a donc un fossé technique que Yu Suzuki n'a pas hésité cependant à franchir, puisque le jeu qui nous a été présenté, réalisé à environ 60 %, est d'ores et déjà impressionnant. Comme nous l'explique le principal intéressé : « Dans cette version, il manque encore énormément de détails. Les vagues qui lèchent les pieds des concurrents dans le niveau aquatique, les oiseaux qui s'envolent, les traces de pas dans la neige, tout cela sera implémenté dans la version finale. » Outre tous ces petits détails, Virtua Fighter 4 impressionne par sa nervosité, ainsi que par la rapidité d'exécution des coups des personnages. Il n'y a aucun doute, VF4 sera le premier titre à exploiter les capacités de la console à fond. Exploit technique, mais exploit ludique aussi.

Une maille de bonus

Virtua Fighter 4 sur PlayStation 2, ce sera un peu comme un film en salle passé sur DVD. Un peu moins beau que dans les salles obscures, mais avec une tonne de bonus, de featurettes et de « scènes coupées ». Premier bonus : l'Item Character Edit. À chaque victoire dans le jeu, on obtient un accessoire aléatoire : chapeau, perruque, lunettes, pour recomposer et relooker à l'infini les personnages. Yu Suzuki promet au total plus de 400 objets. Et pour ne pas oublier que la PlayStation 2 est la console de tous les publics, le mode d'entraînement est extrêmement précis, avec une option qui permet de jouer au ralenti afin de saisir toutes les subtilités du timing. Le jeu de combat réputé le plus technique devient du coup accessible à tous. Enfin, un mode Coach des plus excitants devrait remporter un certain succès auprès des fans de la série. Dans cette section inédite, il s'agira de sélectionner un personnage et de lui apprendre des coups, des enchaînements, des réactions à une situation donnée. Ce personnage retiendra ces leçons et sera ainsi totalement personnalisé. Il sera ensuite possible d'utiliser ce combattant pour d'autres combats. Une option révolutionnaire qui devrait, lors de sa sortie, créer l'événement.

Une modélisation des visages parfaite qui nous assure donc un très grand réalisme.

Amilie Mauresmo aurait, selon certaines rumeurs, prêté sa plastique à certains personnages... Bouh, détestez-vous, j'pleurnante !

SPÉCIAL JAPON SPÉCIAL JAPON SPÉCIAL JAPON SPÉCIAL JAPON SPÉCIAL JAPON SPÉCIAL JAPON SPÉCIAL JAPON SPÉCIAL JAPON SPÉCIAL

Time for a new legend

PS2
PlayStation 2

Une surprise nommée Rez

Outre l'incontournable Virtua Fighter 4, Sega propose deux autres titres tout aussi prometteurs mais nettement plus décalés. Portrait d'un studio de créateurs originaux, UGA, et de ses produits.

Mizuguchi nous présente le vibreur fourni avec le jeu Rez.

Space Channel 5 : il faudra de la mémoire et du rythme pour s'en sortir dans ces danses de l'espace.

Un univers sans point de repère, où l'on plane librement...

Les enchaînements de tirs permettent de changer les samples joués par le jeu, et font ainsi varier la musique jouée.

Uga, ou encore United Game Artists. L'un des 11 studios de développements de Sega, qui compte à sa tête le talentueux Yutaka Mizuguchi. Après avoir fait ses premières armes sur des hits interplanétaires comme Sega Rally, le sieur Mizuguchi décide de laisser exploser son talent pour créer un jeu complètement original, devenu culte : Space Channel Five. Ambiance déjantée, principe de jeu original, ce titre qui dose savamment la musique et l'action arrive enfin sur PlayStation 2, accompagné de sa suite, Space Channel Five Part 2. Dans un univers profondément débile, le joueur incarne la belle Ulala, speakerine de l'espace qui va tenter de sauver les pauvres clients d'une station orbitale de l'emprise des terroristes de la danse. Une fois libérés, les clients vous suivront et exécuteront des pas de danse avec vous, pour le plus grand bonheur des fans de comédies musicales. Loufoque.

Rez, une révolution du jeu vidéo...

Mais la petite bombe que nous a présentée Mizuguchi, c'est bel et bien Rez, un jeu complètement nouveau, complètement fou. Il s'agira en effet ni plus ni moins ici que de tirer sur tout ce qui bouge, un principe déjà vu certes, mais qui n'avait jamais pris autant d'importance qu'ici. Première constatation : l'univers dans lequel évolue le joueur n'a rien de rationnel. Conçus en fractales et autres effets géométriques agrémentés de vagues de couleurs, les environnements de Rez évoquent le film *Le Cobaye*. La comparaison ne s'arrête d'ailleurs pas là, puisque le héros lui-même est une silhouette à forme humaine, dépouillée et transparente. Son seul moyen de défense face à des ennemis indescriptibles et intangibles, ce seront des rayons laser qu'il pourra tirer par salves de 5. Et c'est grâce à eux que le joueur pourra vivre une expérience presque... métaphysique.

Un trip en musique

Comme le définit si bien Mizuguchi lui-même, Rez est le premier simulateur de transe. À chaque action que réalisera le joueur, une sonorité viendra compléter le beat entêtant de la musique du jeu. Au bout d'un certain moment, la musique deviendra plus présente, plus étoffée, et les vibrations de la manette ou de l'unité vibrante à placer sur le corps (comprise dans le jeu) seront plus fortes. Comme nous l'explique l'auteur : « Ce vibreur est là pour simuler la puissance des baffles qui vous secouent lors des rave parties. C'est un moyen d'entrer en transe et d'être complètement immergé dans le jeu et son univers. Quant aux personnes qui ne sont pas douées et qui veulent tout de même prendre leur pied, il leur reste le Travel Mode, dans lequel on ne meurt jamais. » Le but du jeu, outre arriver à la fin du dernier niveau pour tuer l'ultime ennemi, consiste à s'immerger totalement dans un univers irréel, afin de se transcender et de créer de l'art à partir d'une guerre virtuelle. Au Japon, Mizuguchi a d'ailleurs donné un concert de Rez lors d'une soirée Sony, salué par un tonnerre d'applaudissements. Un jeu psychédélique ? Peut-être, mais en tout cas une chose est sûre : c'est grâce à ce genre de production que l'on pourra bientôt répondre à la question : « le jeu vidéo peut-il être un art ? » Les dates de sortie de Space Channel 5 1 et 2 ainsi que de Rez en Europe ne sont pas encore connues, mais on peut parier pour le premier semestre 2002.

Final Fantasy X arrive !

Depuis la sortie du neuvième volet de la saga Final Fantasy, l'année dernière en France, rares sont les journées où l'on ne reçoit pas mails et autres coups de téléphone pour connaître la date de sortie de sa suite. Un jeu culte dont nous avons pris des nouvelles en passant au Japon.

Plus de 6 mois, c'est environ ce qu'il faudra à l'équipe de Squaresoft pour remanier entièrement Final Fantasy X selon les critères de qualité européens. Bien entendu, il ne s'agit pas de refaire entièrement le jeu, de changer la couleur des vêtements du héros ou encore de supprimer des scènes érotiques (qui de toute façon n'existaient pas à la base). Mais si vous êtes un habitué de nos pages, vous n'aurez pas raté l'article d'il y a deux mois vous faisant part de nos premières impressions sur la version japonaise. Vous saurez donc que, pour la première fois dans l'histoire de la saga, les personnages parlent véritablement. Le travail de « post-production » sera donc colossal, afin de traduire l'intégralité des dialogues. Un labeur titanesque. Des tâches les plus faciles, comme la traduction des textes ou encore des menus, aux plus ardues comme le casting des doubleurs, le travail ne manque pas pour cette version européenne. Parmi les plus grosses difficultés : refaire entièrement certaines séquences, afin que les mouvements des lèvres collent aux mots prononcés. Pour le reste, vous savez déjà que l'aventure sera longue, servie par des graphismes enchanteurs, et qu'elle nous arrivera en juillet 2002.

Derrière FF X

L'équipe de Final Fantasy chez Square nous parle de son dernier-né.

Play2Mag : L'avantage de passer de la PSone à la PS2 ?

Naora Yusuke, (directeur artistique) : Final Fantasy a toujours été une saga basée sur un scénario très profond, comparable à celui du film. Pour ce nouveau volet, nous avons surtout accentué le côté graphique des scènes intermédiaires, afin d'avoir un rendu vraiment proche de ce que l'on peut trouver dans un film. Nous avons par exemple beaucoup travaillé l'apparence des personnages, leur manière de se mouvoir, ainsi que les découpages de leur silhouette, de leurs muscles..., Les visages ont demandé beaucoup de travail car il ne fallait pas qu'ils soient en décalage avec les dialogues parlés. Nous devions donc les rendre les plus expressifs possible. Voilà l'atout de la PS2.

Au Japon, Final Fantasy X est sorti à quelques semaines d'intervalle de Final Fantasy The Movie. Un sentiment de compétition ?

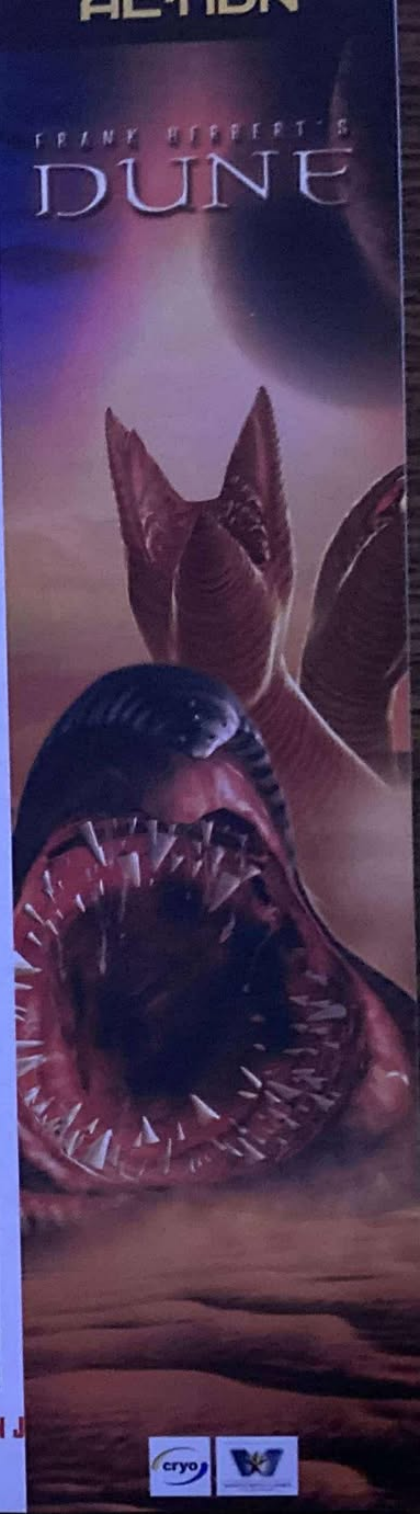
Tetsuya Nomura (designer) : Non pas du tout (rires). En fait, l'équipe des séquences en images de synthèse a eu, c'est vrai, pas mal de pression. Jusqu'à présent, nos rivaux étaient d'autres jeux, mais cette année, pour les images de synthèse, le plus gros défi à relever pour FFX était de ne pas avoir à rougir face au film. Il a fallu que l'on fasse quelque chose de très original, de différent, de plus coloré. Ainsi, on pouvait se rassurer en se disant que l'atmosphère graphique n'était pas la même et qu'il n'y avait pas matière à comparer.

De gauche à droite : Hiroshi Kuwabara (Directeur des séquences films), Yusuke Naora (directeur artistique) et Tetsuya Nomura (character design).

Nobuo Uematsu à gauche, et Nakamura, responsable des effets sonores.

Final Fantasy X est le premier jeu vidéo à utiliser le Dolby Digital 5.1 pour les bruitages.

Nobuo Uematsu (compositeur) : Nous avons justement beaucoup de problèmes pour la version européenne du jeu, qui sera en retard à cause de ce détail. Pour les versions occidentales, nous avons décidé que la totalité de la bande sonore serait en DD 5.1, mais pour cela nous avons besoin de nous rendre dans des studios aux États-Unis.



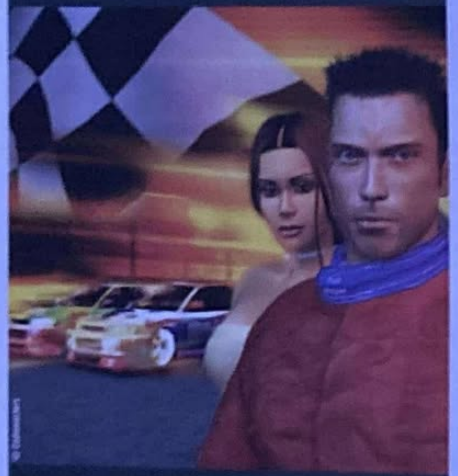
TOCA Race Driver

Le jeu de course dont vous êtes le héros !

par Julien Huten

Nous vous ramenons de Birmingham les premières infos précises sur la suite de WTC, qui représente d'ailleurs, comme nous l'espérions, beaucoup plus qu'une simple suite...

GENRE : Course — ÉDITEUR : Codemasters — DÉVELOPPEUR : Codemasters (G.B.)
DISPONIBLE en juin 2002 — SITE INTERNET : www.codemasters.com/tocaracedriver (en anglais)



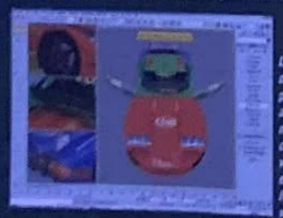
Les différentes photos qui ornent ces pages vous surprendront peut-être, puisqu'elles tiennent plus du « work in progress » que du jeu à proprement parler... Mais c'est comme ça, TOCA Race Driver (TRD) est prévu pour l'année prochaine. Seulement, il faudra patienter un peu avant de profiter d'une première version jouable, et donc des premières vraies photos du jeu... En attendant, j'ai tout de même eu la chance de rendre une petite visite aux développeurs de ce quatrième épisode de la série, le « Juice Studio » de Codemasters, et je ramène avec moi des infos enfin plus précises ! Avant de faire le tour complet et d'organiser les différentes parties de l'équipe, Gavin Raeburn (à la tête du studio) et Pete O'Donnel (Game designer en chef) m'ont accueillis dans un bureau pour me parler du concept révolutionnaire de leur jeu... Oui, il s'agit bien d'un jeu de caisses. Et oui j'ai bien dit : « concept révolutionnaire » !

Le renouveau du genre ?

Peut-être bien que oui. Je n'ai eu le droit qu'à du théorique pour le moment, mais il faut bien avouer que TRD a été pensé dans ce sens. Dans le fond, tout est parti d'une envie simple : placer le pilote (et donc le joueur) en tant que véritable héros du jeu. Dans tous les jeux de course, les différents bolides proposés représentent des héros métalliques sans âme, alors que, dans la réalité, ils ne sont que les instruments des pilotes... C'est pour cette raison que les développeurs ont eu l'idée de faire tourner tout le gameplay autour d'une histoire crédible, matérialisée par ce que l'on appelle plus communément un « Mode Scénario ». Vous n'incarnerez donc pas une Dodge Viper ou une Subaru Impreza, mais Ryan McKane, un jeune pilote entamant sa carrière, bien déterminé à devenir un jour le champion du monde des courses TOCA. L'idée d'impliquer le joueur avec un semblant d'histoire a certes déjà été exploitée plus ou moins bien dans certains autres jeux de caisses, mais là, il faut bien avouer que cela prendra une tout autre dimension... Il ne s'agira pas simplement d'avoir le choix parmi les différentes offres d'écuries, d'avoir à lire des félicitations du genre « Bravo, tu t'es qualifié pour le championnat suivant ! », etc., mais de s'immerger complètement dans un monde crédible en 3D temps réel, sans aucune forme de transition entre les scènes de jeu et les scènes scénaristiques, qui seront parfois complètement mêlées ! Petit exemple : juste avant une course, vous vous retrouvez dans la caisse, sur la grille de départ, concentré sur votre course, quand tout à coup vous voyez votre coach s'approcher et taper sur le capot en vous criant de vifs encouragements. Et le concept a été poussé jusque dans les menus... qui ne sont pas en fait des menus ! Après avoir lancé le jeu, vous vous retrouverez directement dans le bureau de McKane, entièrement modélisé. Vous pourrez alors accéder aux différentes options de jeu via une interface en 3D, comme dans un jeu d'aventure (offres des écuries par mail dans le PC du bureau, réglages des caisses dans le garage...) ! Trois mots d'ordre dans le développement de toutes ces idées révolutionnaires pour un jeu de course : immersion, réalisme et crédibilité.

Dégradations plus vraies que nature

Pour les déformations des carrosseries, l'équipe de TOCA Race Driver ne s'est vraiment pas foutue de nous ! Le nouveau moteur de dégradation est en effet basé sur le système FEM, un logiciel genre mega-poussé, que les spécialistes utilisent dans l'industrie du crash test ! Dans la vraie vie, les véhicules sont entièrement démontés, chaque pièce est scannée puis entrée dans l'ordinateur qui calcule la masse, la résistance de la tôle, etc., pour simuler les dégâts. La vache ! On est impatient d'en voir plus !



Le nouveau système de dégâts est beaucoup plus réaliste qu'avant : au lieu de retirer des morceaux de polygones, ces derniers changent véritablement de forme en suivant les différentes lignes que vous pouvez voir sur cette photo.

Un vrai film...

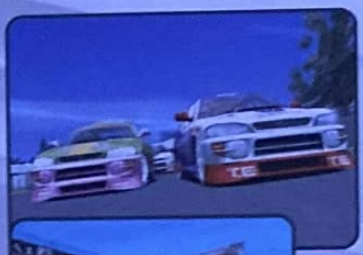
Le soin apporté au scénario et aux différentes scènes qui serviront à faire avancer l'intrigue est vraiment impressionnant. Tout a été fait par des professionnels de l'industrie cinématographique, des dialogues aux musiques, en passant par les différents story-boards. Les acteurs qui prêteront leur voix sont eux aussi des professionnels, choisis sur casting. J'ai pu visionner des scènes d'enregistrement des voix et je vous assure que les dialogues seront vraiment convaincants. Côté visuel aussi, chacune des scènes scénaristiques a été entièrement motion capturée ! Les lèvres seront complètement synchronisées avec les dialogues et les expressions faciales seront de la partie. Quant à la modélisation des personnages, elle est vraiment impressionnante de détails ! Bref, tous les éléments ont été réunis pour rendre l'ensemble vraiment crédible. Pour revenir à l'histoire, ne vous attendez pas à un truc basique ou gnangnan, McKane aura des rivaux, un coach sympa, une nana qui est malheureusement la fille du coach de l'écurie adverse, un grand frère qui évolue dans le championnat mondial et se moque de lui devant les médias... De nombreuses scènes seront chargées d'émotions, de moments tragiques ou joyeux, le tout dans des mécaniques complètement inspirées du cinéma hollywoodien.

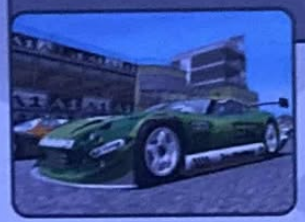
Pour parler concrètement maintenant, le déroulement de l'histoire sera linéaire comme celui d'un film, dans le sens où chaque joueur verra les mêmes scènes et les mêmes dialogues (pas d'embranchements différents selon les parties). En revanche, vous pourrez progresser plus ou moins rapidement, car les scènes se déclencheront sous certaines conditions. On notera aussi quelques dialogues qui changeront selon votre progression, mais sans influer sur le scénario. Au sujet d'éventuels embranchements dans le scénario, Gavin Raeburn nous a d'ailleurs précisé sa vision avec ces mots : « Le jeu en lui-même n'est pas linéaire, vous progresserez selon vos performances comme dans WTC, mais l'histoire reste fixe. L'astuce vient donc du fait que cette histoire s'intègre parfaitement à un environnement réel, qui réagit selon le joueur. Cela donnera un côté très personnel au déroulement du jeu. » Bah franchement Gavin, on est trop impatient de s'y essayer !

Bien évidemment, vous profiterez d'une vue cockpit, pour plus d'immersion.

Et un super jeu en prime !

En dehors de cet aspect révolutionnaire, il y a tout de même un jeu de caisses, et pas des moindres ! Si vous avez joué à WTC sur PSone, vous vous rappelez certainement de la qualité du travail allongé par cette équipe, décidément très douée ! Contrairement à un certain Gran Turismo, nous avions, par exemple, le droit à de vraies déformations sur les carrosseries, mais aussi à des pilotes dans les voitures, avec vue interne et tout et tout ! Déjà sur PSone ils étaient arrivés à obtenir une qualité d'immersion incroyable, alors vous imaginez ici ! Le moteur de déformations a été complètement refait et s'annonce incroyablement détaillé, les circuits bénéficieront de tonnes de nouveaux détails particulièrement sur l'irrégularité des revêtements), chaque personnage animant à l'écran (public, mécaniciens aux stands, etc.) a été entièrement animé par motion capture... Nous n'avons pu profiter que d'une version jouable trop peu avancée pour déjà tirer des conclusions, mais le résultat s'annonce franchement intéressant. Et puis le jeu étant prévu pour juin 2002, on aura bien le temps de vous en reparler à plusieurs reprises ! Une affaire à suivre de très près !





La modélisation des caisses se fait sur plusieurs couches et pièce par pièce. On peut le constater ici au niveau d'une roue.

GENRE : Action/aventure ÉDITEUR : Sony C.E. DÉVELOPPEUR : Appaloosa Interactive (Hongrie)
DISPONIBLE fin 2001 SITE INTERNET : www.eccothedolphin.com/ecco (en anglais)

par Dave Martinyuk

Ecco the Dolphin

Entre ballet aquatique et zen attitude…

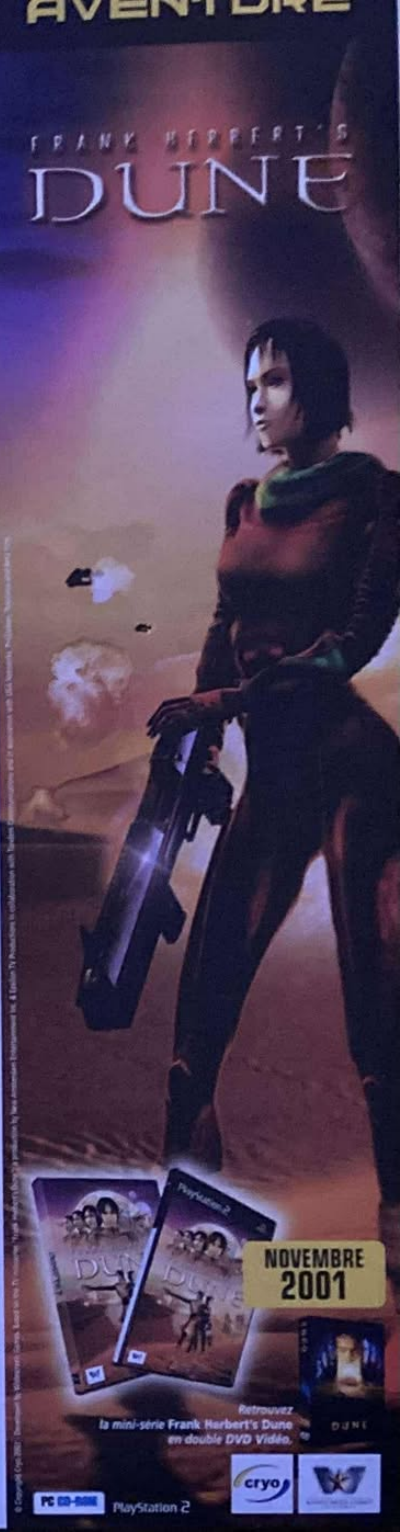
Ecco est un personnage qui n'a, jusqu'à présent, évolué que sur le territoire des consoles Sega. Il arrive toutefois aujourd'hui sur PS2, et ce, dans une forme apparemment éblouissante. Nous vous faisons ici profiter de notre petite virée spéciale à Budapest, pour tout vous dévoiler de ce jeu atypique et attachant.

Certains décors sont vraiment très chargés en textures. Le résultat est réussi, pour ne pas dire bluffant.

Lorsque le rédac chef m'a demandé : « Ça te dirait de faire un petit tour en Hongrie ? », j'ai d'abord été réticent. Je vous avouerai que c'est surtout un réflexe. Pour moi, voyager en avion veut dire fatigue, décalage horaire, valises sous les yeux (en plus de les porter) et bon, je suis plutôt enclin à prendre soin de ma petite personne, vu que je me fais vieux et que je supporte de moins en moins bien d'être trimballé aux quatre coins du monde. Et puis je ne suis pas super-rassuré en avion, il faut dire ce qui est. Seulement là, le coup du décalage horaire, ça ne marchait pas : il n'y en a pas ! Pour les valises, pareil : pour une journée et demie, on n'a pas besoin d'emporter grand-chose. Même l'heure de départ, en fin d'après-midi, ne laissait place à aucune excuse du genre « J'y serais bien allé mais c'est trop tôt, j'ai plein de travail à finir la veille, je vais pas pouvoir me lever… » Donc je me suis résigné, espérant secrètement que je ne regretterai pas mon assentiment d'un moment, et je dois bien avouer, après coup, que tous mes pressentiments étaient idiots en plus d'être vains. Le voyage a tout simplement été parfait et les développeurs hongrois qui m'ont accueilli se sont révélés être d'une hospitalité rare. Voilà, c'était ma petite histoire. La suite, maintenant.

Prologue

À tous ceux qui ont peur en voiture, je me permets de donner un conseil : n'allez jamais en Hongrie ! Les panneaux de limitation de vitesse sont apparemment inconnus dans ce pays, et ils roulent tous comme des malades. Pour la première fois de ma vie, je crois, j'ai mis ma ceinture en étant à l'arrière d'un taxi. Tout s'est bien passé, je suis vivant, et après une nuit de repos fort méritée, j'ai enfin pu me rendre chez Appaloosa pour découvrir ce décidément très joli jeu qu'est Ecco sur PS2. Un jeu d'action, d'aventure, résolument zen. Toute l'aventure se déroule sous les océans. Là, le joueur y incarne Ecco, un dauphin, décidé à sauver les siens et la planète. Un jeu écolo, réalisé par une équipe au nom de cheval. Appaloosa qui, malgré son patronyme qui ne dira sans doute pas grand-chose à la plupart d'entre vous, existe depuis maintenant 8 ans (auparavant la société était connue sous le nom de Novatrade, société qui a été créée… en 1983 !). Elle a à son actif plus d'une centaine de titre, et ce, sur de nombreux supports différents. On leur doit, par exemple, Three Dirty Dwarves, Contra ou encore Tiny Tank. Comme le précise Csaba Soltész, co-producteur d'Ecco, la qualité principale de son entreprise, c'est qu'elle possède l'expérience nécessaire pour développer de bons jeux sur consoles. Car les consoles, quoi qu'on en dise, réclament un savoir-faire particulier… Cette précision étant apportée, que peut-on dire au sujet d'Ecco ? Eh bien beaucoup de choses. D'abord, il faut savoir que la « base » du jeu est un outil de création développé indépendamment, qu'Appaloosa désigne sous le nom de « Game World Builder » (GWB). Cet outil existait bien entendu pour la Dreamcast de Sega, et il a fallu le convertir sur PS2. La tâche n'était pas aisée car les deux machines n'ont, comme on le sait, pas grand-chose en commun. Les programmeurs se sont tout de même vraiment bien débrouillés, puisqu'en l'espace de deux ou trois mois, la conversion du GWB était terminée. Mieux, l'adaptation d'Ecco sur PS2 n'aura en tout et pour tout duré que 7 ou 8 mois, et ce, avec l'aide d'une équipe de développement réduite (dix personnes à plein temps ainsi qu'une vingtaine à temps partiel). Un bel effort, surtout lorsqu'on découvre la qualité d'Ecco sur la console couleur ébène de Sony.



Ce qui change vraiment

Les différences entre la version originale d'Ecco, sur Dreamcast, et le titre qui nous est aujourd'hui proposé sur PS2 ne sont pas évidentes, lorsqu'on voit tourner les deux jeux l'un à côté de l'autre. Pourtant, de multiples petites corrections ont été faites, en particulier pour rendre le jeu un peu plus simple d'accès, et donc moins difficile. Voici un résumé, a priori exhaustif, de toutes les nouveautés qui vous attendent avec Ecco PS2.

Le mode Galerie : vous y découvrirez, sous forme de bonus, des images inédites. Vous pourrez également rejouer n'importe quelle musique du jeu, revoir certaines cinématiques, etc.

Cartes 3D : la carte 3D statique de l'endroit où se trouve Ecco est accessible à tout moment pendant le jeu. Cette dernière est jolie en plus de se révéler pratique...

Sonar : de nouveaux types de sonar font leur apparition, et ils sont habillés d'effets graphiques inédits.

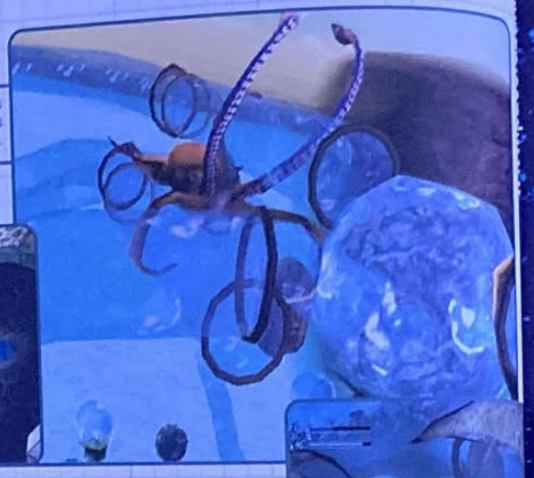
Mémorisation des indices : les informations contenues dans les Glyphes peuvent désormais être « stockées » (3 maximum), pour pouvoir être consultées plus tard.

Vision divinatoire : certains Glyphes font naître des visions, qui vous indiquent exactement l'action que vous devez faire faire à Ecco dans un futur proche.

Boussole 3D : la boussole vous indique non seulement les quatre points cardinaux, évidemment, mais des petites étoiles de couleur vous désignent également différents éléments importants du monde sous-marin (autres dauphins, ennemis, objectifs, Glyphes...).

Indication du prochain objectif : lorsque vous êtes vraiment perdu, une simple pression du bouton analogique vous remet dans la direction que vous devrez emprunter pour atteindre votre nouvel objectif.

Plus beau, plus brillant, plus mieux : afin de rendre l'immersion dans le monde aquatique d'Ecco encore plus réussie, Appaloosa a amélioré les effets de lumière et de reflets sous l'eau.



Ces tubes d'eau qui restent suspendus dans les airs donnent une ambiance très asiatique à ce niveau.

Les poissons savent aussi apparemment peindre...

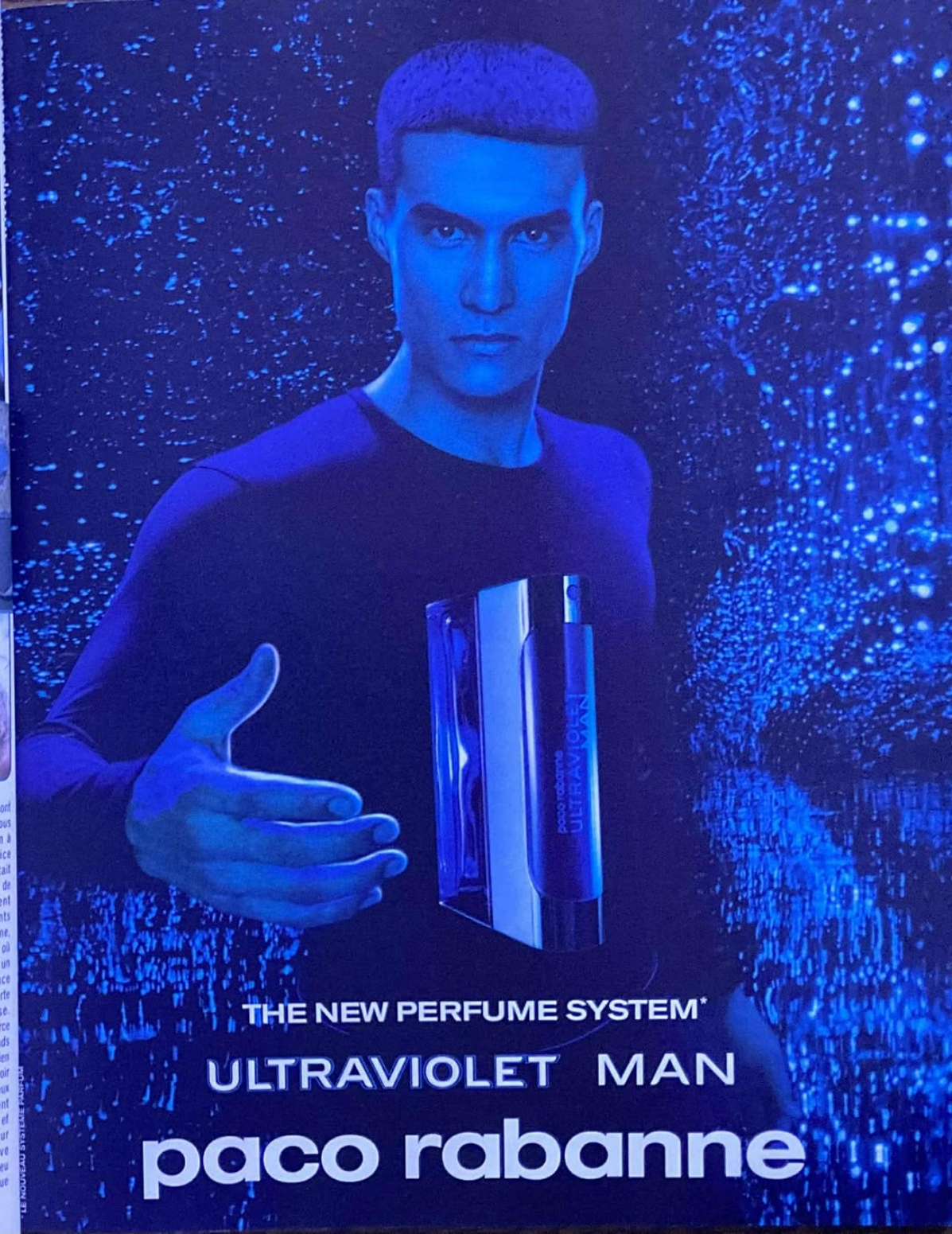
Les cristaux ont une importance toute particulière ici.

Souci du détail et respect du joueur

On ne le dira jamais assez : ce sont les petits détails qui font souvent d'un jeu un bon jeu et qui prouvent, en tout cas, que les développeurs font de réels efforts et respectent les joueurs. À cet égard, Ecco PS2 joue la carte du produit peaufiné que l'on a plaisir à découvrir puisqu'il propose plusieurs options bienvenues : choix 50/60 Hz, mode 4/3 ou 16/9 et son en Dolby Surround. Il est rarissime de voir ce triptyque technique réuni dans un seul titre. Destiné à l'origine à la Dreamcast de Sega, Ecco n'est pas un jeu spécifique qui profite pleinement des capacités de la PS2. De nombreux détails ont néanmoins été revus et corrigés (voir colonne « Ce qui change vraiment »), et le jeu profite de la manière la plus convaincante possible de la puissance supérieure de la PS2. Plus d'animaux seront visibles sur un même écran (ce sera surtout vrai pour les petits poissons, évidemment) et on nous promet une qualité d'animation constante de 30 images/seconde (60 étant un challenge impossible à relever avec les textures non compressées). L'effet de « brouillard », avec la vision limitée à quelques dizaines de mètres, est également présent, mais se justifie de toute façon sans mal puisque, sous l'eau, on ne voit effectivement pas très loin. Et puis le jeu est dans son ensemble très beau, vraiment prenant, et possède une atmosphère unique dont l'originalité est bienvenue. Cette dernière qualité mérite d'être soulignée...

Dernières précisions avant test

Il reste encore beaucoup de choses à dire à propos d'Ecco. Revenons un instant sur la faune sous-marine, pour signaler que le jeu proposera de très nombreuses espèces d'animaux différentes. Requin-tigre, requin-marteau, requin blanc, pieuvre, tortue, raie, anguille électrique, baleine, méduse... Les espèces aquatiques se comptent ici par dizaines, voire peut-être par centaines ! La plupart d'entre elles existent, évidemment, mais certains animaux ont été imaginés ou bien semblent sortir du fin fond des temps préhistoriques pour venir vous tourmenter. De tous les habitants du monde sous-marin, c'est bien entendu Ecco qui a réclamé le plus de travail : il a fallu plus de quatre mois pour le modéliser parfaitement (il est constitué de 1644 polygones, ce qui peut paraître assez peu, mais n'oublions pas que la forme d'un dauphin est plus simple que celle d'un être humain), pour l'habiller d'une « skin » (peau) qui lui aille parfaitement et pour lui assigner des animations réalistes (le squelette interne d'Ecco est constitué d'une quarantaine d'os). Les principales difficultés rencontrées par les développeurs d'Ecco concernent la mise en place des textures non compressées, mais également la gestion des effets de transparence. Lorsqu'on voit un niveau comme celui où des « tubes » d'eau sont présents dans les airs, (il faut que vous restiez à l'intérieur ou passiez de l'un à l'autre sans tomber, un exercice périlleux !), on comprend bien qu'il était hors de question de proposer des effets de transparence médiocres qui auraient gâchés le plaisir de jeu. Les différents niveaux d'Ecco (il y en a une vingtaine, sans compter les stages « classiques », où le dauphin est vu de côté, comme dans un jeu 2D) possèdent tous une ambiance particulière et jouent à chaque fois la carte de la diversité. Une bonne chose. L'ambiance d'Ecco, l'attraction qu'il exerce sur le joueur en ce qui concerne les fonds marins ne sont pas artificielles, mais bien réelles. Pour la petite histoire, après avoir réalisé Ecco sur Dreamcast, de nombreux membres de l'équipe de développement se sont décidés à faire de la plongée et sont passés du virtuel au réel pour satisfaire leurs aspirations. Preuve flagrante, s'il en était besoin, que ce jeu possède un petit quelque chose d'unique qui le rend définitivement attachant...



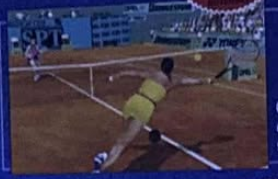
NOVEMBRE LE MOIS DES JOUEURS CHEZ MICROMANIA

Venez participer à des **concours** plus acharnés les uns que les autres dans votre Micromania chaque mercredi et samedi lors des **démonstrations** et **gagnez de nombreux cadeaux !**

Disponible le 2 novembre

Un gameplay réinventé, un mode exclusif de qualification avec plus de 150 équipes nationales !

Disponible le 23 novembre



Choisissez parmi 16 des meilleurs joueurs et joueuses du tennis mondial pour disputer des matchs en simple, double et même en double mixte !

Tout le fun et l'adrénaline du motonautisme, associés à la mer, les plages de sable fin et le soleil !

Disponible le 14 novembre

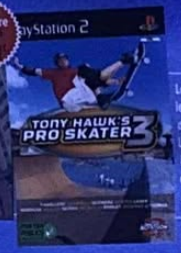
De superbes graphismes, une maniabilité exemplaire, de nouvelles équipes et compétitions !

Disponible le 23 novembre

Disponible le 23 novembre

Un jeu d'action aventure en 3D et temps réel, une atmosphère fantastique, un réalisme graphique saisissant !

Disponible le 23 novembre



Le jeu de glisse le plus attendu de cette année. Le skieur Tony Hawk vous emmène au 7e ciel !

La Mégacarte

Gratuite avec le premier achat !
De nombreux privilèges avec la Mégacarte et 5% de remise* sur des prix d'enfer !

*Remise offerte sur le livre de Bon de Réduction de 30 F. Remise non applicable sur les Consoles.

MICROMANIA

Les nouveautés d'abord !

AVEC fun radio

Écoutez Groove Station du lundi au vendredi de 18 h 30 à 21 h et GAGNEZ 5 JEUX le lundi à 19 h 30 !

Recyclez vos jeux !

Revendez vos anciens jeux et découvrez les nouveautés ! Micromania reprend vos jeux Game Boy Advance, Nintendo 64, PS One, PS2 et Dreamcast. * Voir conditions à la caisse

LES MICROMANIA

78 MICROMANIA PARLY 2 NOUVEAU
C.Cial Régional Parly
78158 Le Chesnay

PARIS

75 MICROMANIA FORUM DES HALLES - Tél. 01 55 34 98 20
75 MICROMANIA MONTPARNASSE - Tél. 01 45 49 07 07
75 MICROMANIA CHAMPS-ÉLYSÉES - Tél. 01 42 56 04 13
75 MICROMANIA OPÉRA - Tél. 01 40 15 93 10
75 MICROMANIA ITALIE 2 - Tél. 01 45 89 70 43
75 MICROMANIA ÉOLE - Tél. 01 44 53 11 15
75 MICROMANIA MONTPARNASSE GARE - Tél. 01 56 80 04 00

RÉGION PARISIENNE

77 MICROMANIA CLAYE-SOUILLY - Tél. 01 60 94 80 43

76 MICROMANIA BARENTIN NOUVEAU
C.Cial Carrefour
76360 Barentin

77 MICROMANIA PONTAULT-COMBAULT - Tél. 01 60 18 19 11
77 MICROMANIA VILLIERS-EN-BIÈRE - Tél. 01 64 87 90 33
78 MICROMANIA VÉLIZY 2 - Tél. 01 34 65 32 91
78 MICROMANIA SAINT-QUENTIN - Tél. 01 30 43 25 23
78 MICROMANIA PLAISIR - Tél. 01 30 07 51 87
78 MICROMANIA MONTESSON - Tél. 01 61 04 19 00
91 MICROMANIA LES ULIS 2 - Tél. 01 69 29 04 99
91 MICROMANIA ÉVRY 2 - Tél. 01 60 77 74 02
92 MICROMANIA LA DÉFENSE - Tél. 01 47 73 53 23
92 MICROMANIA LA DÉFENSE 2 - Tél. 01 47 73 69 17

76 MICROMANIA DIEPPE NOUVEAU
C.Cial du Belvédère
76200 Dieppe

93 MICROMANIA BEL'EST - Tél. 01 41 63 14 16
93 MICROMANIA PARINOR - Tél. 01 48 65 35 39
93 MICROMANIA ROSNY 2 - Tél. 01 48 54 73 07
93 MICROMANIA LES ARCADES - Tél. 01 43 04 25 10
94 MICROMANIA IVRY GRAND CIEL - Tél. 01 45 15 12 06
94 MICROMANIA BELLE-ÉPINE - Tél. 01 46 87 30 71
94 MICROMANIA CRÉTEIL - Tél. 01 43 77 24 11
94 MICROMANIA BERCY 2 - Tél. 01 41 79 31 61
94 MICROMANIA VAL DE FONTENAY - Tél. 01 53 99 18 45
95 MICROMANIA CERGY - Tél. 01 34 24 88 81

76 MICROMANIA LE HAVRE NOUVEAU
C.Cial Auchan - La Grand Havre
76290 Montivilliers

PROVINCE

06 MICROMANIA ANTIBES - Tél. 04 97 21 16 16
06 MICROMANIA CAP 3000 - Tél. 04 93 14 61 47
06 MICROMANIA NICE-ÉTOILE - Tél. 04 93 62 01 14
13 MICROMANIA VITROLLES - Tél. 04 42 77 49 50
13 MICROMANIA AUBAGNE - Tél. 04 42 82 40 35
13 MICROMANIA LA VALENTINE - Tél. 04 91 35 72 72
13 MICROMANIA LE MERLAN - Tél. 04 95 05 33 45
14 MICROMANIA CAEN - Tél. 02 31 35 62 02
21 MICROMANIA DIJON - Tél. 03 80 28 08 88

31 MICROMANIA TOULOUSE - Tél. 05 61 76 20 39
31 MICROMANIA TOULOUSE-LABÉGE - Tél. 05 61 00 13 20
33 MICROMANIA BORDEAUX-LAC - Tél. 05 56 29 05 36
34 MICROMANIA MONTPELLIER - Tél. 04 67 20 09 97
36 MICROMANIA CHATEAUROUX - Tél. 02 54 27 44 40
44 MICROMANIA NANTES - Tél. 02 51 72 94 96
44 MICROMANIA NANTES ST-SÉBASTIEN - Tél. 02 51 79 08 70
45 MICROMANIA ORLÉANS - Tél. 02 38 42 14 54
45 MICROMANIA ST-JEAN-DE-LA-RUELLE - Tél. 02 38 22 12 38
49 MICROMANIA ANGERS - Tél. 02 41 25 03 20
51 MICROMANIA REIMS CORMONTREUIL - Tél. 03 26 86 52 76
54 MICROMANIA NANCY - Tél. 03 83 37 81 88
57 MICROMANIA METZ SEMÉCOURT - Tél. 03 87 51 39 11

59 MICROMANIA RONCQ - Tél. 03 20 27 97 62
59 MICROMANIA LEERS - Tél. 03 28 33 96 80
59 MICROMANIA EURALILLE - Tél. 03 20 55 72 72
59 MICROMANIA LILLE V2 - Tél. 03 20 05 57 58
59 MICROMANIA VALENCIENNES - Tél. 03 27 51 90 79
62 MICROMANIA CITÉ-EUROPE - Tél. 03 21 85 82 84
62 MICROMANIA NOYELLES-GODAULT - Tél. 03 21 20 52 77
62 MICROMANIA BOULOGNE - Tél. 03 21 31 63 51
66 MICROMANIA PERPIGNAN - Tél. 04 68 68 33 21
67 MICROMANIA STRASBOURG - Tél. 03 88 32 60 70
67 MICROMANIA ILLKIRCH - Tél. 03 90 40 28 20
67 MICROMANIA SCHWEIGHOUSE - Tél. 03 88 07 27 18
68 MICROMANIA MULHOUSE - Tél. 03 89 61 65 20

69 MICROMANIA ÉCULLY - Tél. 04 72 18 50 42
69 MICROMANIA LYON LA-PART-DIEU - Tél. 04 78 60 78 82
69 MICROMANIA LYON ST-PRIEST - Tél. 04 72 37 47 55
69 MICROMANIA SAINT-GENIS - Tél. 04 72 67 02 92
72 MICROMANIA LE MANS - Tél. 02 43 52 11 91
72 MICROMANIA LE MANS SUD - Tél. 02 43 84 04 79
74 MICROMANIA ANNECY - Tél. 04 50 24 09 09
76 MICROMANIA ROUEN ST-SEVER - Tél. 02 32 18 55 44
83 MICROMANIA MAYOL - Tél. 04 94 41 93 04
83 MICROMANIA GRAND-VAR - Tél. 04 94 75 32 30
84 MICROMANIA AVIGNON - Tél. 04 90 31 17 66
84 MICROMANIA AVIGNON SUD - Tél. 04 90 81 05 40

15/16/17 novembre
dans votre Micromania

Participez aux journées

Harry Potter
à l'école des sorciers

Dessinez... votre Harry Potter...

Venez découvrir les jeux Harry Potter et gagnez* des goodies !

* Voir détails dans votre Micromania.
A l'occasion de la sortie du jeu Harry Potter, Micromania propose aux enfants de moins de 16 ans un concours de dessin gratuit, sans obligation d'achat sur le thème "Harry Potter".

Pour tout savoir à tout moment sur tous les jeux !

micromania.fr

LE SITE QUI DONNE LA PAROLE AUX JOUEURS

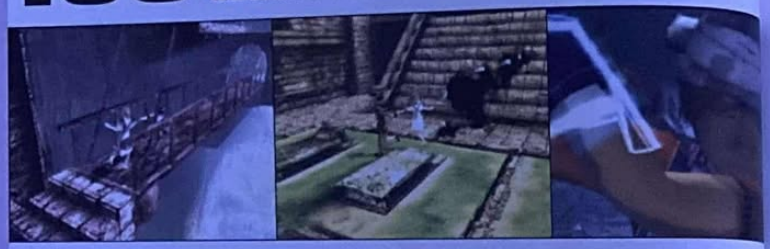
VOUS AVEZ AIMÉ (OU DÉTESTÉ) UN JEU ? Donnez votre avis, votez, laissez vos commentaires !
VOUS VOULEZ ACHETER UN JEU ? Venez consulter les avis des testeurs et des autres joueurs !

Réservez vos jeux dans votre Micromania ou sur micromania.fr

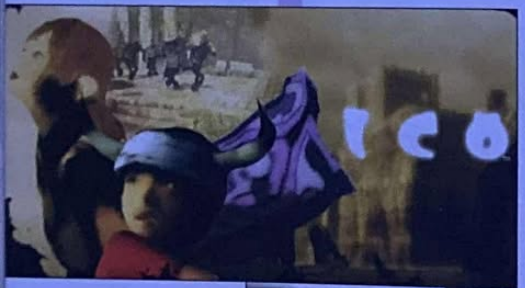
par Julien Chièze

ICO
Lorsque le rêve devient réalité… virtuelle

Lorsque le souffle du vent se substitue au vacarme ambiant, lorsqu'une main tendue reste le seul lien entre vie et mort, ICO s'impose. À tâtons, sans tambour ni trompette, cette subtile production de Sony Japon commence pourtant à susciter l'admiration de ceux qui ont pu s'y essayer. Êtes-vous prêt à rêver ?



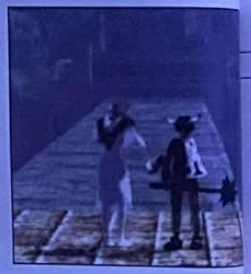
GENRE : Action/réflexion
ÉDITEUR : Sony C.E.E.
DÉVELOPPEUR : Sony C.E.J. (Japon)
SITE INTERNET : www.scea.com/games/categories/actionadvent/ico (superbe site en anglais)
DISPONIBLE en mars 2002



Que vous soyez en intérieur, comme en extérieur, les environnements s'illustrent souvent par leur gigantisme.

C'est grâce à des sources de lumière aussi subtiles que celles-ci que l'univers d'Ico semble soudainement prendre vie sous vos yeux.

Après avoir pénétré dans cette aventure irréelle, avoir englouti une dizaine d'heures à errer dans les méandres enchanteurs de la citadelle, avoir compris les craintes de Yorda, avoir survécu aux cruelles avances de la déesse de brume… comment ne pas succomber aux charmes d'ICO ? Réponse laconique : c'est tout simplement impossible ! Nous vous l'annoncions depuis quelques mois déjà. ICO nous apparaissait alors comme un chef-d'œuvre aussi poétique qu'unique. Aujourd'hui, soyez en persuadé, nous ne nous étions pas trompés ! Soupir de soulagement. Malgré cela, ICO reste toujours aussi méconnu. Aux États-Unis, où le jeu est sorti fin septembre, la campagne publicitaire censée l'accompagner s'est révélée assez fantomatique. Et n'espérez pas en apprendre plus en flânant nonchalamment du côté des boutiques spécialisées. Au mieux, on vous répondra : « ICO ? Euh, vous voulez dire Ecco… Ecco the Dolphin ? » Ah, vulgaire troupeau de béotiens, si vous saviez… Pourtant, tout espoir ne semble pas définitivement perdu puisque, sur le Web, de nombreux joueurs avertis commencent timidement (mais sûrement) à former une communauté autour de ce titre. Pourquoi tant d'engouement, de passion véritable ? Simplement parce que cela fait des années qu'un vent d'une telle fraîcheur n'avait soufflé dans le petit monde du jeu vidéo. Certes ICO n'est pas dénué de quelques infimes défauts, mais il se dégage une telle sérénité, une telle douceur de ce titre, qu'il est impossible de ne pas se pencher plus attentivement sur son cas.

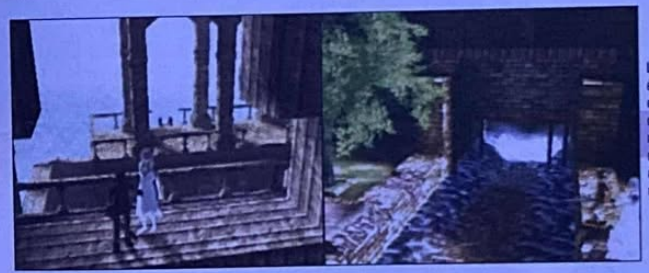


Une bouffée d'air frais

À une époque où l'actualité ne fait plus fantasmer personne, où même le jeu vidéo semble frappé d'un accablant marasme, et où la création se nomme désormais « rentabilité », la démarche des créateurs dirigés par Fumito Ueda se démarque instantanément. « ICO constitue le premier véritable projet de l'équipe. Par certains côtés, nous avions donc une approche « amateur », ce que nous ne considérions pas nécessairement comme un handicap. Nous avons en tout cas tenté de toujours garder cette fraîcheur à l'esprit et c'est probablement pour cela qu'ICO n'est pas simplement un autre jeu. » Alors si on pourra noter un vague air de ressemblance avec le mythique Prince of Persia, la force de ce titre réside sans nul doute dans la surprise que suscite chaque nouveau lieu, sans parler de la réflexion engendrée par la découverte d'une nouvelle énigme. Autour du fragile couple formé par Ico et Yorda, tout respire. Regarder les deux jeunes enfants se révèle, par instants, assez émouvant. Un regard échangé, un sursaut de Yorda, un saut rattrapé in extremis… l'ensemble se veut réaliste. Sur ce point, le travail sur les animations peut être qualifié de véritablement révolutionnaire. Sans m'emporter, je n'avais jamais rien vu de tel. Tant de souplesse, de diversité dans les attitudes, de réalisme dans les mouvements, et surtout de facilité dans la prise en main… il ne me vient qu'un mot : bluffant. « Je suis intimement convaincu de la trop grande complexité des jeux proposés aujourd'hui. A contrario, ICO est un titre qui sollicite la créativité du joueur, le pousse à réfléchir, sans pour autant l'asphyxier avec des commandes trop nombreuses. Il n'y a finalement que peu d'éléments à retenir avant d'être complètement immergé dans l'aventure. » Rien à redire, Fumito Ueda et son équipe ont le talent simple, mais si rare, de convertir en action leurs paroles…

Un maître mot : l'immersion

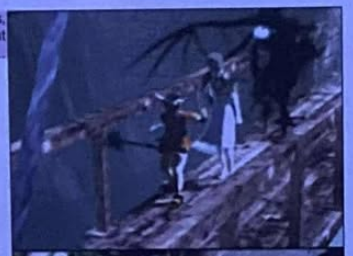
Présenter une aventure développée dans un univers 3D n'a, aujourd'hui, rien de foncièrement novateur. Pourtant, il est encore assez rare de trouver des titres disposant d'une réalisation suffisamment remarquable pour happer instantanément le joueur. Un point sur lequel ICO pulvérise tout ce que nous connaissions à ce jour. Ainsi, grâce à l'emploi de textures au rendu quasi-organique, au soin apporté à la profondeur de champ (il est possible de voir à des kilomètres à la ronde), à la variété des décors (le château dispose de nombreuses dépendances en extérieur, de jardins, de cavernes aussi, etc.). Mais c'est surtout à l'ampleur des dimensions (vous évoluez dans un véritable monde 3D, avec tout ce que cela sous-entend d'espace sur les côtés, mais aussi au-dessus de votre tête et sous vos pieds, à l'image de vertigineux ravins) que l'univers du jeu semble prendre vie. Un sentiment que vient confirmer Fumito Ueda : « Nous souhaitions vraiment utiliser et renforcer ce que les joueurs allaient voir à l'écran. Le but recherché était que vous ressentiez la force des structures, que vous preniez conscience de leur cohérence, comme si cet univers existait réellement, à l'opposé des niveaux préfabriqués que l'on rencontre trop souvent dans les jeux vidéo. » Un pari remporté haut la main. À ce titre, puisqu'il s'agit d'évoquer les prouesses techniques dont ICO fourmille, sachez qu'il s'agit sans nul doute d'un des plus beaux jeux créés à ce jour sur PlayStation 2 ! Un « simple » jeu rendu œuvre d'art virtuelle par le talent d'artistes qui ont su donner corps à des architectures aussi nobles que cruellement torturées par instants. Ainsi, il suffit d'admirer le soleil inondant les cours intérieures du château avant de se refléter sur les feuilles des arbres, le tout agité par le chant du vent, tandis que quelques colombes s'abreuvent doucement dans un ruisseau… Un tableau certes un peu cliché « spécial dédicace Jardiland », mais ô combien touchant lorsque vous vous retrouverez impliqué personnellement dans l'aventure. Car ICO se découvre autant avec les yeux qu'avec son cerveau (pour les énigmes, ça peut servir) et son cœur. Pour une fois que l'équilibre entre séquences de contemplation, d'action et de réflexion a été trouvé, difficile de ne pas s'emporter. Avec ICO, le jeu vidéo franchit probablement une nouvelle étape. Celle des jeux où l'implication et les sentiments se font plus présents, seuls moyens d'attirer, enfin, près de nos consoles un public plus subtil, plus féminin. Vivement l'année prochaine…



La résolution de chaque énigme doit s'effectuer en binôme. Un temps d'observation est néanmoins toujours nécessaire avant de bien cerner les mécanismes.

Dans de somptueux décors, Ico et Yorda communiquent continuellement, soit par gestes, soit par la voix. Inédit.

À l'image de ces êtres éthérés, le character design a vraiment la grande classe…



Le scénario bien dramatique est habilement mis en valeur par une mise en scène soignée.

Mais qui es-tu Yorda ?

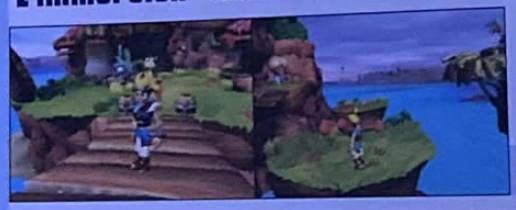
Difficile de savoir réellement qui se dissimule derrière les traits fins et les yeux emplis de douceur de cette jeune femme au corps éthéré. Sa voix, son langage… tout semble noble, mais tristement incompréhensible. Pourquoi a-t-elle été enfermée dans cette sinistre citadelle ? Qui est cette déesse de brume qui paraît l'accabler ? Impossible d'en savoir plus sans se plonger corps et âme dans l'aventure. Une seule certitude : les créatures de brume ne voient pas d'un bon œil votre fragile union. Des êtres à l'histoire assez particulière, comme nous le révèle Fumito Ueda : « En raison du comportement ou du caractère des ennemis, nous pensions que, si nous leur conférions une allure trop humaine, ou même s'ils s'apparentaient à des créatures vivantes, le rendu graphique n'aurait pas sonné juste. En outre, le choix de créer des êtres de brume était parfaitement cohérent avec leurs apparitions qui peuvent s'effectuer n'importe où, avant une prompte disparition. Enfin, la dernière raison réside dans notre volonté que le joueur puisse instantanément différencier ses ennemis de nos deux héros. ». Quant à Yorda et Ico, finalement, nous ne les comprendrons peut-être jamais puisqu'il « s'agit de langages purement imaginaires. Cependant, en cherchant bien, le garçon utilise un dialecte proche du chinois, tandis que Yorda s'exprime avec des sonorités proches du français. »

par Xavier Brun

Jak and Daxter

L'immersion totale

Le titre phare de Sony pour Noël. Techniquement révolutionnaire, Jak and Daxter vous emmène sur des îles paradisiaques pour y vivre une aventure que vous ne risquez pas d'oublier. Attention, chef-d'œuvre.

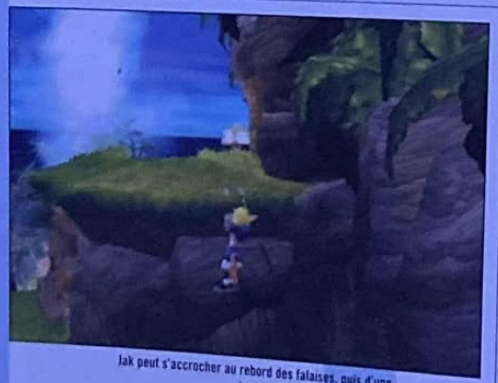


Une profondeur de champ qui permet d'observer l'île interdite plongée dans la brume.

Naughty Dog ayant passé la main pour sa mascotte déjantée (comprenez Crash), les deux géniteurs géniaux de cette dernière (Jason Rubin et Andy Gavin) reviennent sur le devant de la scène avec un titre époustouflant. Ils démontrent enfin à tous les détracteurs que l'Emotion Engine existe bel et bien. Jak and Daxter, un tandem de choc inséparable, ont désobéi à Samos, le sage de leur village, et se sont rendus sur une île interdite. Dans leur quête de ruines anciennes, Daxter, alors humain, a la malchance de tomber dans un bain d'une substance inconnue. Il se transforme en une créature, sorte de croisement entre un lémurien et un écureuil. À leur retour, Samos leur apprend que la matière dans laquelle s'est vautrée Daxter n'est autre que l'Eco noir, une énergie maléfique. Nos deux joyeux compères vont donc entamer une longue quête à travers toute l'île, pour découvrir l'origine de cette énergie. Ils décident de partir à la recherche de Gol Acheron, un sage qui habite dans le Nord et qui est le seul à connaître le secret de l'Eco.

L'union fait la force

Perché sur l'épaule de Jak, Daxter, le gai luron de ce duo, ressemble étrangement à Timon (*le Roi Lion*). Avec un discours des plus comiques, ce dernier n'intervient que très peu dans le jeu, si ce n'est pour donner quelques conseils à son ami, afin qu'il ne se perde pas dans ces immenses environnements. En revanche, c'est Jak qui va devoir faire tout le boulot dans les nombreuses phases d'action, de stratégie, d'aventure, d'exploration, de plate-forme et même de courses. Un mélange de genres totalement détonant, qui amènera Jak à utiliser ses pouvoirs d'attaque lors des combats. Il possède une frappe puissante du poing, un coup de pied tournoyant, fracasse des caisses (comme Crash Bandicoot) pour récupérer des unités d'énergie, lance du feu, sait nager, effectue des roulades... Bref, Jak est un combattant très agile qui devra remplir d'innombrables missions pour son compte ou celui des habitants du village. En plus de ces objectifs, une foule de mini-jeux ont été intégrés, comme attraper, à l'aide d'une épuisette, un nombre défini de poissons pour un pêcheur. En contrepartie, ce dernier consentira à lui prêter son bateau pour se rendre sur l'île interdite. L'aventure s'annonce longue et captivante.



Jak peut s'accrocher au rebord des falaises, puis d'une impulsion atteindre le sommet.

Une pure merveille

Cette île que nos héros pourront explorer de fond en comble est extraordinaire, enchanteresse et magique. Que ce soit à travers les jungles, les rivières, les forêts, les villages, tout respire la beauté. Le vent souffle dans les arbres, les geysers et les cascades d'où s'échappent des embruns et des particules d'eau, les mouettes qui s'envolent sur votre passage... On en oublierait presque la mission qui nous incombe tant ces décors sont beaux et colorés. De plus, la qualité incontestable du moteur 3D apporte lui aussi son lot de merveilles. On peut voir à des kilomètres les paysages environnants, les conditions climatiques (jour/nuit, soleil/pluie) sont gérées en temps réel, tout comme les nombreux ennemis à l'exceptionnelle Intelligence Artificielle. En effet, si vous vous approchez trop d'une de ces créatures, celle-ci ne vous lâchera pas d'une semelle, allant même jusqu'à sauter des plates-formes pour en découdre avec vous. Enfin, le « streaming » fait que toute l'île est chargée en une seule fois, c'est-à-dire que les différentes zones seront accessibles à tout moment, et ce, sans aucun temps de chargement !

Une aventure captivante

Sans trop dévoiler le scénario, Jak devra récolter des cellules d'énergie disséminées partout dans l'île, mais également des Eco de différentes couleurs (bleue, verte, jaune et rouge), aux pouvoirs distincts et parfois mystérieux. Sans être obligé de toutes les retrouver, certains engins ou animaux permettent de récupérer les plus inaccessibles. Par exemple, le « Flut-Flut », comparable à un Chocobo, emmène nos 2 acolytes dans des endroits hauts perchés. Même si dans le fond, l'aventure de Jak and Daxter ne révolutionne pas l'univers vidéoludique, il n'en demeure pas moins que l'on est littéralement scotché devant tant de qualités graphiques. Bénéficiant d'un très bon gameplay, Jak and Daxter sera sans aucun doute le hit de cette fin d'année.

Toujours plus !

Le talent des développeurs pousse de plus en plus loin les performances de la PS2. Alors que Crash Bandicoot n'était composé que de 500 polygones, les personnages de Jak and Daxter n'en possèdent pas moins de 4 000 ! Un travail de titan pour des animations exemplaires.

Ces lueurs bleues confèrent à Jak une plus grande vélocité, ouvrent des portes et déplacent des plates-formes.

Des textures somptueuses, une aventure onirique et captivante, Jak and Daxter est en phase de devenir un Must !

Chaque coffre recèle des Eco régénérateurs.

Les fameuses cellules que Jak doit récupérer en grande quantité.

WANADOO DOUBLE VOS HEURES D'INTERNET.*

Profitez de l'offre exceptionnelle de Wanadoo. Dès le 1er novembre 2001 pour tout abonnement à un forfait Wanadoo Intégrale, Wanadoo double les heures de votre forfait Internet. De plus, bénéficiez aussi de **la Garantie Wanadoo**.
Wanadoo vous recommande le moteur de recherche voila.fr.

5H 8€ 52,48F tout compris — 10H 10,70€ 70,20F tout compris — 20H 14,70€ 96,43F tout compris — 30H 22,70€ 148,90F tout compris

Pour vous informer et vous abonner, appelez le :
N°Azur 0 810 79 80 81 PRIX APPEL LOCAL
ou tapez : wanadoo.fr ou 3615 Wanadoo**
Agences France Télécom, grandes surfaces, magasins spécialisés.

france telecom Wanadoo

* Doublement des forfaits Wanadoo Intégrales 5h, 10h, 20h et 30h pendant les 2 premiers mois d'abonnement, y compris les forfaits souscrits avec l'Option Intégrales Fidélité, valable pour toute première souscription à un forfait Wanadoo Intégrale entre le 1er novembre et le 15 janvier 2002. Offre non cumulable avec d'autres promotions en cours.
** 0,13 Euro/min (0,85 F TTC). WANADOO INTERACTIVE - RCS Nanterre B403 868 862

par François Tarrain

Burnout

Hop là, 12 points d'un coup !

GENRE : Course automobile
ÉDITEUR : Acclaim
DÉVELOPPEUR : Criterion Studios (G.-B.)
SITE INTERNET : www.criterionstudios.com (en anglais)
DISPONIBLE en décembre 2001

Burnout, c'est un peu l'hymne grandeur pixel à la gloire des chauffards adeptes du rodéo urbain. Mais attention, si demain vous vous faites cartonner par un sauvageon en Golf GTI tuning, n'allez pas mettre ça sur le dos des jeux vidéo !

Lève le pied !

L'année dernière, les routes françaises ont tué quelque 7 582 personnes. Et la tendance ne semble pas prête à s'inverser en 2001 ! Imaginez que ça fait quand même une vingtaine de décès par jour, soit en moyenne un peu moins d'une personne par heure. En clair, dans le temps qu'il vous aura fallu pour lire ce numéro de Play2Mag', quelqu'un sera passé de vie à trépas à cause de la route. Alors, plutôt que de risquer un jour la vie de quelqu'un, passez plutôt vos envies de runs sauvages sur un jeu comme Burnout. C'est sans risque, ça défoule et surtout ça ne fait de mal à personne ! En fait, à bien y réfléchir, le jeu vidéo palliatif des déviances humaines, c'est peut-être pas qu'une utopie...

Selon votre vitesse au moment de l'impact, votre accident sera plus ou moins impressionnant.

La densité du trafic pendant les courses vous oblige à maintenir votre concentration de bout en bout !

Sous ses dessous affriolants de simple jeu d'Arcade, Burnout est très clairement le genre de production qui peut faire naître une polémique, hum, comment dire... à la con ! Ouais, j'vois d'ici je ne sais quelle association bien-pensante, pointer un jour du doigt ce très numérique suppôt de Satan, comme responsable des accidents mortels provoqués régulièrement par les runs sauvages, entre fous furieux décérébrés (voir notre sujet Réflexion, qui pousse le débat un peu plus loin) ! Car il faut bien l'avouer, Burnout mise tout sur son concept de joutes motorisées en milieu urbain.... Et il l'assume pleinement, le bougre. En effet, oubliez la finesse d'une pure simulation à vocation réaliste ; dans Burnout, on endosse le rôle d'un conducteur émérite, qui, plongé en plein trafic, doit faire montre de ses facultés « d'évitement ». Un genre vieux comme le monde me direz-vous ? Certes, vous rétorquerai-je, mais Burnout pousse le délire un cran plus loin que ses aînés ! Ici, chaque carambolage est mis en scène de manière plus ou moins scriptée, à grand renfort d'effets visuels et autres fioritures pseudos cinématographiques (angles de caméra dynamiques, ralentis...). On en viendrait presque à se demander dans quelle mesure ce soin tout particulier apporté à la représentation des collisions ne nuit finalement pas au concept même du jeu ! Ben oui, après tout, dans n'importe quel soft de conduite automobile, l'axiome de base est généralement d'éviter au maximum les cartons pour franchir la ligne d'arrivée en tête. Mais là, les accidents sont tellement mis en avant qu'on se surprend parfois à les provoquer volontairement « pour voir », faisant par la même occasion fi de notre classement !

M'enfin, j'vous dis ça, mais étant donné que la palette des carambolages a un peu tendance à tourner en rond (contre un camion, contre une autre voiture, en contre-sens), le jeu retrouve rapidement son caractère premier : celui de gagner coûte que coûte chaque course !

Réflexes de rigueur

Or, lorsque l'on se prend au jeu et que l'on essaye de griller la meute des adversaires, on découvre une conduite certes pas très pointue, mais génératrice de très grosses sensations ! Faut dire que le bestiau profite d'une animation tellement speed qu'on peut à tout moment se retrouver dans une situation super-chaude, au milieu du trafic toujours très dense. Dès lors, seuls les réflexes et les prises de risques mesurées peuvent nous tirer du pétrin. Coup de frein bien senti, changement de trajectoire sauvage, slalom de la dernière chance... Tout est bon pour échapper au carton ! Et mine de rien, avec ses montées en flèche d'adrénaline et son fun primesautier, Burnout vous fait passer un bon p'tit moment pas prise de tête et hautement défoulant. Maintenant, sorti de là, un tout petit doute m'étreint quant à l'intérêt de la chose sur la longueur. Ouais, parce que ça a beau être assez joliment texturé, plutôt agréable à prendre en main, j'ai quand même l'effroyable pressentiment qu'au bout d'un certain temps, les courses peuvent devenir lassantes... Enfin, c'est mon avis perso rien qu'à moi et je n'aurai pas l'outrecuidance de conclure cette preview sur un jugement définitivement négatif. Nan, le test à venir sera là pour en décider à ma place...

Dans chaque course, vous êtes opposé à quatre concurrents au moins aussi fous que vous !

Les gros carambolages passent mal en photo, à cause d'un effet de rémanence très prononcé !

WALKMAN

Pour Blythe, l'essentiel c'est de vivre l'esprit libre. C'est pourquoi elle ne peut pas se passer de son MiniDisc MZ-R900 de Sony. Ultra-léger, ultra-compact, il permet à Blythe de télécharger tous les morceaux qu'elle trouve sur Internet et de les enregistrer ensuite sur son MiniDisc. De plus, avec sa fonction longue durée (MDLP) elle peut enregistrer jusqu'à quatre CD sur un seul MiniDisc. Tout comme Blythe, avec le MiniDisc MZ-R900 de Sony, vivez la musique non-stop et en toute liberté.

go create

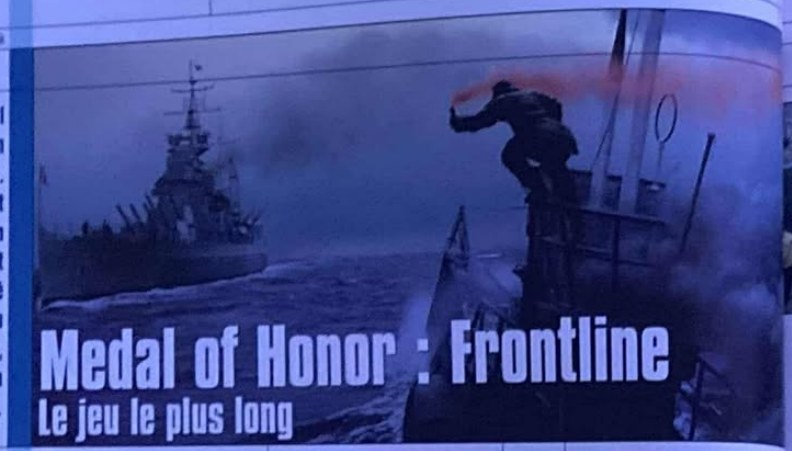
SONY

www.Sony.fr/MD Personnage Blythe© 1972 Hasbro Inc. Renouvelé en 2000. Tous droits protégés. Déposé par Hasbro Corporation, Japon. Sony, Walkman, MiniDisc et VAIO sont des marques déposées de Sony Corporation, Japon.

*A vous de créer

par Dave Martynuik

Les deux épisodes de Medal of Honor ont connu un succès mérité sur PSone. Toutefois, le fossé existant entre les First Person Shooter sur consoles et sur PC a toujours été énorme. Il pourrait bien être comblé avec l'arrivée, sur PS2, de cette version Frontline...



Medal of Honor : Frontline

Le jeu le plus long

Vous avez 1,5 seconde pour vous débarrasser de ces deux soldats avant qu'ils ne réagissent.

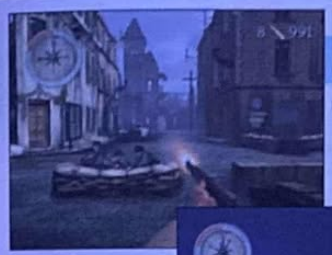
GENRE : Tir
ÉDITEUR : Electronic Arts
DÉVELOPPEUR : Dreamworks Interactive (États-Unis)
SITE INTERNET : /
DISPONIBLE 1er trimestre 2001

Rafraîchissons un peu la mémoire de tous ceux qui ne connaissent pas, ou peu, la série des Medal of Honor. Le cadre survolté et imaginaire d'un Quake ou d'un Unreal laisse ici la place à un décor forcément plus dense et plus réaliste, puisque nous sommes plongés en pleine Seconde Guerre mondiale. Incarnant Jimmy Patterson, un soldat américain venu aider les membres de la Résistance, on vous assigne différentes missions importantes pour contrer les desseins néfastes des nazis. Dans le fond, MoH : Frontline sur PS2 ne change guère de ses prédécesseurs : vous êtes toujours le lieutenant Patterson et vous devez toujours combattre les mêmes ennemis, en possession cette fois d'un avion expérimental dont la puissance effrayante ne saurait être laissée en de mauvaises mains. Non, ce qui change ici, c'est d'abord la qualité de la réalisation qui saute aux yeux. Les graphismes sont en effet très fouillés (jetez un coup d'œil sur les photos et sur la qualité des décors), avec des effets de lumière en temps réel. Vous pourrez également lire, sur les visages des personnages que vous croisez, différentes expressions : la surprise, la peur, la colère... Ce « détail » se révélera particulièrement important lors de vos missions d'infiltration, lorsque vous endosserez un uniforme ennemi et que vous tenterez de passer inaperçu, en évoluant fort dangereusement dans la tanière du loup.

Vous n'êtes plus seul

La nouveauté la plus marquante de MoH : Frontline, c'est sans doute la possibilité qu'il vous offre de gérer une équipe de plusieurs hommes. On ne sait pas encore tout à fait comment cela va se traduire dans le jeu, mais il semblerait qu'il soit désormais possible de donner des ordres aux hommes qui vous accompagnent pour qu'ils vous couvrent, fassent diversion, etc. Cette nouvelle solution offre un large panel de possibilités inédites, surtout lorsqu'on sait que vous disposerez d'un surcroit de liberté pour atteindre un objectif (dans les deux premiers épisodes, le chemin que vous deviez suivre était presque tout tracé). Les combats devraient prendre une nouvelle dimension et se révéler plus héroïques que jamais. Du côté des armes et des environnements, on nous promet un total de 15 missions (se déroulant dans 5 environnements différents) et plus d'une vingtaine d'armes disponibles. Dreamworks joue la carte du renouveau et de la diversité... L'intelligence Artificielle des ennemis, qui ne nous a jamais déçus auparavant, devrait être encore revue à la hausse. Lors de certaines missions, par exemple, vous aurez davantage de chance de vous défaire de vos ennemis en abattant en premier le ou les officiers présents, censés coordonner les actions des soldats sous leurs ordres. Une riche idée qui, on l'espère, se vérifiera de façon évidente pendant le jeu. L'action ne doit donc pas prendre complètement le dessus sur la réflexion, notamment lorsque les vies de prisonniers ou de civils sont en jeu (ce qui sera le cas dans certaines missions). Prévu pour le premier trimestre 2002, MoH Frontline semble d'ores et déjà promis à un bel avenir. Dreamworks Interactive semble en effet beaucoup tenir à ce que chaque Medal of Honor soit une réussite (chaque épisode est développé spécifiquement pour la plate-forme qui l'accueille : ainsi Allied Assault, prévu sur PC, ne verra a priori jamais le joueur sur PS2. Pour Frontline c'est le contraire), et on ne peut qu'apprécier cette constante envie de bien faire. Le jeu sera-t-il à la hauteur de nos espérances ? La réponse dans quelques mois...

L'expression de certains visages est vraiment parlante...

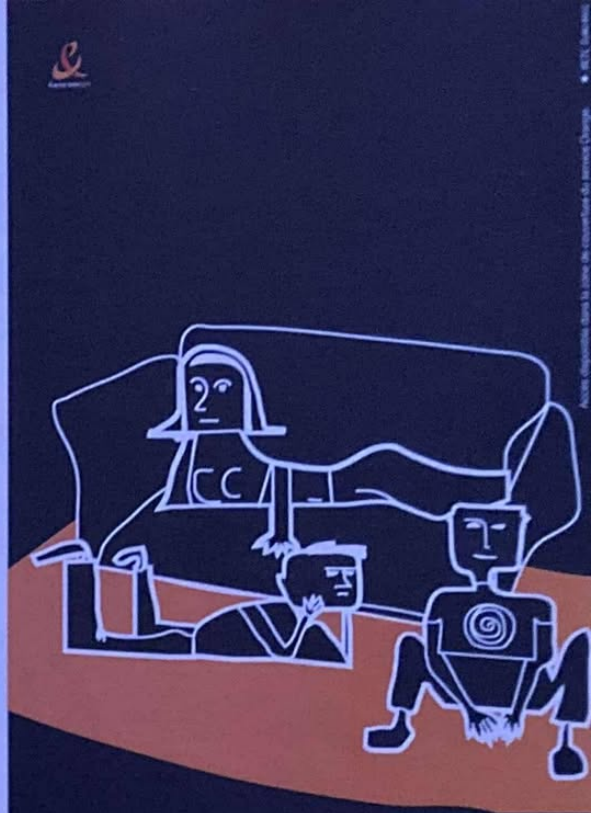


Les nazis peuvent se mettre à couvert et se regrouper. Profitez-en, si vous avez une grenade.

Vous pourrez emprunter des chemins dangereux pour surprendre l'ennemi.

MOH : Fighter Command

En plus du MOH Frontline dont nous vous parlons ici dans le détail, il existe un autre projet Medal of Honor sur PS2 : MOH Fighter Command. Ce nouvel épisode se démarquera assez nettement de ses prédécesseurs puisque, cette fois, vous n'aurez pas affaire à un Quake-like, mais à un simulateur d'avion ! Enfin simulateur... Il y a fort à parier que l'action aura la part belle, et que nous allons en fait nous trouver devant un Ace Combat-like. Le jeu devrait avoir pour cadre le Pacifique Sud, l'action se déroulant après l'attaque de Pearl Harbor. Vous engagerez des dogfights contre des pilotes japonais, bombarderez des bateaux ennemis, partirez en mission de secours ou de reconnaissance... Un mode Deux Joueurs est également prévu, dans lequel un joueur pourra être pilote, et l'autre tailgunner, par exemple. Ou bien chaque joueur se trouvera dans un avion, et ils devront se couvrir mutuellement... Bref, on attend de voir ce que va donner cet épisode qui s'éloigne un peu du chemin tracé par ses glorieux ancêtres. Connaissant le souci de qualité de Dreamworks quant à ses épisodes de Medal of Honor, il y a à mon avis peu de soucis à se faire...



Vous bougeriez si on vous donnait les nouveaux films ?

WAP orange.fr > se divertir > orange loisirs et sorties. Où que vous soyez et quand vous le voulez, découvrez les nouveaux films, sur le WAP orange.fr de votre mobile, en composant le 711 ou par SMS (mot clef CIN > envoi au 20220). Renseignements sur www.orange.fr et au 0800 830 800 (numéro vert)

Le futur, vous l'aimez comment ?

orange

par Jean Santoni

Kelly Slater's Pro Surfer

La vague métaphysique ?

GENRE : Simu de surf
ÉDITEUR : Activision
DÉVELOPPEUR : Interactive Republic Corporation (États-Unis)
SITE INTERNET : www.activision.com (en anglais)
DISPONIBLE en janvier 2002

Découvrez en exclusivité les premières images du prochain jeu de l'éditeur Activision. Après Tony Hawk (skate), Mat Hoffman (BMX), Shaun Palmer (snowboard), voici le beau et toujours bronzé Kelly Slater et sa planche de surf. Espérons que le jeu intégrera les requins pour que Kelly la ramène moins...

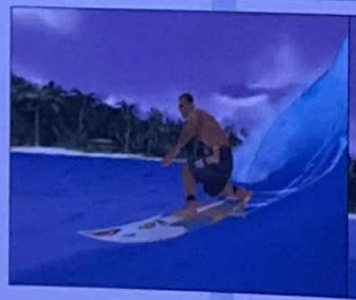
Pour des raisons évidentes liées à la technologie 32 bits, peu de développeurs se sont risqués à développer un jeu de surf sur PSone (ah si, il y a eu Ubi Soft avec Gerry Lopez, arf, arf, arf !). Remarquez, jusqu'à présent, sur PS2, ça n'a pas donné grand-chose non plus. Il suffit de jeter un rapide coup d'œil aux dernières productions sur PS2 pour réaliser combien le genre est casse-gueule (Surfing H30 et Sunny Garcia Surfing qui devrait logiquement briller dans la rubrique Autres Sorties). Pourtant, en grattant bien, si on remonte à des temps immémoriaux, à savoir au milieu des eighties, on trouve un jeu qui a su traiter efficacement du sujet. Il s'agit du mythique California Games d'Epyx (Commodore 64 et Atari ST), un titre multi-épreuve dédié aux sports en vogue sur la Côte Ouest, qui proposait une épreuve de surf particulièrement réussie. Ça date... Et puis gardons à l'esprit qu'il ne s'agissait que d'une épreuve, pas d'un jeu à part entière. Le surf c'est quand même très particulier comme trip : c'est avant tout des sensations difficiles à retranscrire. Les tricks ne sont pas aussi visuels qu'en snowboard, en BMX ou en skate ; on évolue parallèlement à une vague, rien à voir avec un skate-park... En clair, ça se vit plus que ça ne se joue. Beaucoup d'entre nous conçoivent assez mal une adaptation vidéoludique de la discipline ; aussi sommes-nous curieux de voir comment Activision et les programmeurs californiens d'Interactive Republic Corporation, (dont c'est a priori le premier soft) vont s'en sortir pour offrir aux joueurs quelque chose d'à la fois fun et surtout varié.

On reste dans le vague...

Il va falloir encore patienter. Pour l'instant, l'éditeur américain n'a dévoilé aucune version jouable de son nouveau rejeton. Difficile par conséquent de se faire une opinion sur le potentiel ludique de Kelly Slater's Pro Surfer. Hormis des photos exclusives et quelques infos tirées du communiqué de presse, pas grand-chose à se mettre sous la dent. Tout ce que l'on sait, c'est que les développeurs ont mis au point un moteur 3D révolutionnaire, recréant de manière très réaliste la physique des vagues en fonction du vent et du temps. En ce qui concerne les modes de jeu, KSPS proposera trois épreuves : un mode Carrière qui, espérons-le, saura se démarquer de celui de la série Tony Hawk, un mode Événements spéciaux, dont le contenu ne nous a pas encore été précisé, et un mode Surf Trip. Vous pourrez d'autre part vous glisser dans la peau toute bronzée de neuf surfers professionnels : Kelly Slater évidemment, mais aussi Lisa Anderson, Tom Carroll, Tom Curren, Nathan Fletcher, Donovan Frankenreiter, Bruce Irons, Rob Machado et Kalani Robb. Que du beau monde, mais pas de Français. Les spots, quant à eux, se situeront sur les plages d'Australie, d'Afrique du Sud, d'Hawaï, d'Amérique du Nord, d'Espagne et de Tahiti. On s'étonnera de l'absence des plages de la côte basque d'autant plus que Lacanau est un endroit très prisé par les champions de la discipline. Ah, les Américains et le reste du monde... Voilà, c'est tout ce que nous pouvons vous dire pour le moment ; il ne reste plus qu'à attendre bien gentiment une première version jouable comme d'autres attendent la déferlante métaphysique. Peace, unity, love.

Ô dieu des dieux...

Si certains se demandent pourquoi Activision a signé avec Shaun Palmer pour son jeu de snowboard, le choix de Kelly Slater, lui, en revanche, n'attire aucune critique. Ce surfer de 29 ans (1m79, 74 kilos, regular) a énormément apporté à la discipline. En effet, il a toujours cherché à innover, et on lui doit d'ailleurs de nombreux tricks now-schuul (des aerials grabés avec rotation, si, si, sur une vague !). On peut faire pas dans sa carrière : il a joué aux côtés de Pamela Anderson dans *Alerte à Malibu* durant quelques épisodes ! Mais vu sa gentillesse, sa modestie et son incroyable palmarès (six fois champion du monde, respect), on lui pardonne ! Pour plus d'infos, un seul site, the best of the best : www.agoride.com.



Pour l'instant, on ne peut pas dire que le rendu de la flotte soit photo-réaliste.

Un genre trop ambitieux pour le monde du jeu vidéo ? Peut-être bien...

La météo devrait jouer sur l'état des vagues.

par Xavier Brun

De nombreux pièges infestent les rivières pour empêcher l'homme-singe d'atteindre son but.

Tarzan Freeride

Tony Hawk en peau de bête

Grosse pointure de l'éditeur Ubi, Tarzan tarde à darder enfin le bout de ses lianes.

Fidèle au dessin animé de Disney, Tarzan Freeride est un mélange de phases d'action en 3D. L'homme-singe qui suit la mode de près, s'adonnera au saut à l'élastique, au surf sur des branches en effectuant diverses figures empruntées au skate-board, à des phases de voltige de liane en liane, et même à du ski nautique tiré par un oiseau. Ça me rappelle étrangement le bon vieux Rayman ! Crocodiles, branches à demi immergées, rochers... seront autant d'éléments qui viendront se mettre en travers de la route de Tarzan. Ces nombreuses séquences d'Arcade se déroulent dans des environnements variés (jungle, rivière, clairières...), mais un peu ternes et pas toujours très détaillés. Tarzan Freeride proposera 2 modes de jeu : un mode Histoire et un mode Challenge pour remplir diverses épreuves (freestyle, ski nautique...) dans un temps imparti, ou établir un record de points. Au fur et à mesure de votre progression, 3 nouveaux personnages comme Jane ou Terk pourront être débloqués. Un titre grand public qui pourrait se retrouver dans le commerce avant notre prochain Travelling. Alors, beware !

GENRE : Action 3D
ÉDITEUR : Ubi Soft
DÉVELOPPEUR : Ubi Soft (Canada)
SITE INTERNET : /
DISPONIBLE en novembre 2001

Les bananes que Tarzan peut récupérer remontent son niveau de vie.

Vous bougeriez si on vous indiquait les cinés les plus proches ?

WAP orange.fr > à proximité.
Où que vous soyez et quand vous le voulez, vous pouvez localiser le cinéma le plus proche de l'endroit où vous êtes sur le WAP orange.fr de votre mobile.
Renseignements sur www.orange.fr
et au 0800 830 800 (numéro vert)

Le futur, vous l'aimez comment ?

orange

par Xavier Brun

Test Drive, une série mythique qui nous revient sur PS2 dans une toute nouvelle version. Attention les yeux, cette fois-ci c'est beau. Le titre est-il pour autant plus intéressant qu'avant ? Ce n'est pas gagné...

Espérons qu'une vue volant sera également de la partie.

14 ans d'âge

Le premier volet des Test Drive a vu le jour en 1987 sur Atari ST. Ce titre mythique était la référence dans les jeux de course, avec, déjà à l'époque, une vue volant et le rétroviseur. Il s'agissait de courses-poursuites contre la police. Comme quoi, ce que l'on nous sert aujourd'hui n'est pas nouveau. Depuis, ce fut la déferlante sur l'ensemble des consoles de salon, des portables et des PC. Malheureusement, un constat s'impose, la majorité de ces titres n'étaient pas bons. Prions pour que cette série noire s'arrête et que Test Drive, prévu pour mars 2002, nous réconcilie avec la saga.

Test Drive

Les meilleures intentions du monde

GENRE : Course de voitures
ÉDITEUR : Infogrames
DÉVELOPPEUR : The Pitbull Syndicate (G.-B.)
SITE INTERNET : www.pitbull.co.uk (en anglais)
DISPONIBLE mars 2002

Les jeux de course se suivent et se ressemblent. Heu... non ! Enfin si, presque ! Présenté lors du dernier salon de l'E3, cet énième jeu issu d'une longue série (voir encadré) n'avait fait qu'une bien pâle prestation dans les salons de Los Angeles. Je me souviens de ces voitures assez bien modélisées, mais que le développeur avait toutes les peines du monde à conduire. Elles partaient comme des savonnettes dans chaque virage, étaient stoppées net à chaque accrochage sans le moindre dégât. Petite anecdote au passage, Bruno Bonnell pointe le bout de son nez dans la pièce pendant la présentation et vlan !, la console plante. C'est ce qui s'appelle jouer de malchance ! Depuis juin, plus de nouvelles de ce Test Drive jusqu'à ce qu'on nous envoie ce CD de photos. Découvrons ensemble ce qu'il y a de beau à l'intérieur.

Promesses tenues ?

Ce jeu de course a pour but de faire de vous le meilleur pilote du monde dans les rues de 4 villes comme San Francisco, Londres... À la manière d'un Midtown Madness, ces villes, recréées à l'identique avec un soin particulier du détail, seront le théâtre de courses-poursuites. C'est dans un trafic dense qu'une vingtaine de caisses de sport (Viper GTS, Nissan Skyline, Aston Martin DB7 Vantage, Ford GT 40, Dodge '69 Charger...) se donneront rendez-vous pour mettre le bronx dans ces métropoles. Les piétons affolés s'écarteront de votre trajectoire, mais les accidents de la route et les environnements interactifs seront légions. La police tentera, quant à elle, de vous coincer pour stopper vos « runs » avec d'autres fous furieux du bitume. On nous promet que la physique des bagnoles sera fantastique, que les conditions climatiques, comme le brouillard, la neige, la pluie, la grêle, auront un rendu extraordinaire et que le soleil fera lui aussi son apparition pour des reflets magnifiques sur les carrosseries et l'asphalte. On ne demande qu'à voir ce Test Drive si prometteur, qui se jouera également à 2 en écran splitté. Mais tout cela reste pour l'instant à l'état de supposition, et il faudra attendre la première version jouable pour que l'on se fasse notre propre avis sur la question.

Attention, en Angleterre, on roule à gauche !

Un bon rendu graphique qui semble malgré tout aliasé.

par Jean Santoni

Jet Ski Riders

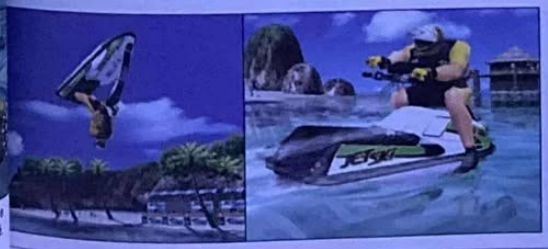
Un challenger pour Splashdown

Des tricks difficiles à sortir. Un point à revoir.

Le jet-ski est à l'honneur. Jet Ski Riders n'arrive-t-il pas trop tard ?

Si la bande-annonce diffusée il y a quelques semaines sur le Net laissait espérer un titre de qualité, on ne peut pas dire que cette première version bêta de Jet Ski Riders nous ait fait sauter au plafond d'enthousiasme. Eh oui, les vidéos ne rendent pas les coups, jamais ! Souvenez-vous de cet adage. Il faut dire qu'Eidos n'a peut-être pas confié le développement de son bébé aux bonnes personnes. On retrouve effectivement aux mannettes de ce nouveau jeu de scooters des mers, les gens d'Opus, le studio qui a donné naissance à cette hérésie ludique qu'est Surfing H30 ! À ce stade du développement, le bilan est donc des plus mitigés : pour commencer, les engins n'ont absolument aucune inertie, les virages se font brutalement, et à aucun moment on ne sent la résistance de l'eau. Désagréable au possible. L'impression de vitesse, quant à elle, n'est absolument pas convaincante. Autres gros défauts à corriger impérativement : le timing pour les tricks est un peu trop sévère, les figures sortent une fois sur dix. En cherchant bien, on trouve toutefois quelques points positifs. Contrairement à Splashdown, les jet-skis frappent l'eau avec plus de dynamisme et ne planent pas dans les airs pendant trois plombes après un grand saut. Pour finir, sachez que la version définitive proposera une petite dizaine de spots plus ou moins exotiques, deux types de jet-skis (à bras et le pendant des Sea-doo chez Kawasaki) et six modes de jeu dont un mode Multijoueur à deux en écran splitté. Au boulot les gars !

GENRE : Jet-ski
ÉDITEUR : Eidos
DÉVELOPPEUR : Opus (Japon)
SITE INTERNET : www.eidos.com (en anglais)
DISPONIBLE en janvier 2002



Vous bougeriez si ça brûlait ?

WAP orange.fr > à proximité.
Où que vous soyez et quand vous le voulez, trouvez le film qui vous intéresse et la salle la plus proche, sur le WAP orange.fr de votre mobile.
Renseignements sur www.orange.fr et au 0800 830 800 (numéro vert)

Le futur, vous l'aimez comment ?

orange

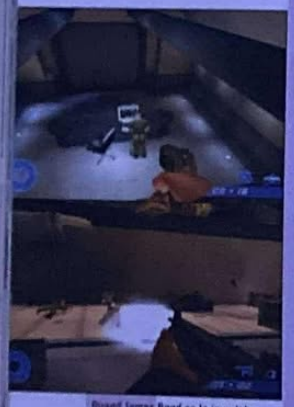
par Jean Santoni

James Bond 007 Espion pour Cible

Le retour de la classe britannique

James Bond reste un héros adulé des foules. EA, après avoir porté tout l'univers de 007 sur PSone, tente à nouveau sa chance sur PS2. Les idées sont au rendez-vous et cette première version jouable augure clairement du meilleur. Toutefois, les défauts seront-ils corrigés d'ici la sortie ?

GENRE : Shoot 3D
ÉDITEUR : Electronic Arts
DÉVELOPPEUR : Electronic Arts (États-Unis)
SITE INTERNET : www.ea.com (en anglais)
DISPONIBLE en décembre 2001



Quand James Bond se la joue John Mc Clane.

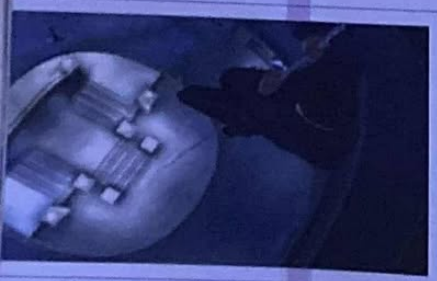
Quand on prononce le nom de James Bond, plusieurs choses peuvent venir à l'esprit : les romans de Ian Flemming pour les plus cultivés d'entre vous ; d'autres se lanceront avec passion dans un débat sans fin pour déterminer qui de Roger Moore ou de Sean Connery interprétait le mieux ce personnage mythique (la réponse est pourtant évidente !). Pour ma part, quand on me parle de l'agent 007, deux souvenirs surgissent violemment de mon subconscient, un vrai flash, paf !, ça arrive d'un coup dans mon cerveau. Le premier, c'est Denise Richard et son T-shirt super-mouillé (rappelez-vous, *Le Monde ne suffit pas*, un passage culte, quelle grande actrice !) ; le second, est un peu plus en rapport avec ce que nous traitons habituellement dans ce magazine puisqu'il s'agit d'un jeu, un titre mythique même : le fameux GoldenEye développé par Rare pour la Nintendo 64. Incontestablement la meilleure adaptation vidéoludique des aventures de l'agent secret le plus classe du monde. Ben ouais les gars, il faut savoir être bon joueur de temps à autre, la culture vidéoludique ne s'arrête pas à une seule machine. Sur PSone, reconnaissons que Bond n'a été que l'ombre de lui-même. Le Monde ne suffit pas, Demain ne Meurt Jamais et 007 Racing n'ont pas particulièrement marqué les esprits au moment de leur sortie, loin de là.

My name is...

Enfin, tout ce blabla métaphysique pour dire qu'Electronic Arts est une fois de plus venu nous rendre une petite visite pour nous présenter le prochain titre mettant en scène le très british 007. Grande question : Espion pour Cible, détrônera-t-il le fameux Golden Eye ? Évidemment, il est encore trop tôt pour se prononcer, la version à laquelle nous avons joué n'étant qu'une pré-bêta. Néanmoins, on peut d'ores et déjà affirmer que les choses s'annoncent sous les meilleurs auspices... en dépit de certaines faiblesses. Avant d'aborder en détail les caractéristiques de ce jeu d'action, il faut savoir que la trame scénaristique n'est ni tirée d'un film, ni d'un roman de Ian Flemming. Il s'agit d'une histoire complètement originale. La mission de Bond consiste, cette fois, à déjouer les plans machiavéliques d'un dangereux criminel, Malprave, qui a investi tout son pognon et ses efforts dans le clonage et les manipulations génétiques, afin de se constituer une armée de superterroristes.

Alternance de styles

La principale originalité de ce titre est de mêler plusieurs styles de gameplay. Au menu : des phases d'action à la première personne avec tout un arsenal d'armes à feu (mitraillette, fusil de snipe, lance-roquettes, etc.) et des phases un peu plus subtiles toujours à la troisième personne, mais durant lesquelles il faudra impérativement privilégier la discrétion, un peu comme dans Metal Gear Solid ou Tenchu. Là, vous devrez surveiller les rondes des sentinelles, déjouer les systèmes de surveillance en utilisant divers gadgets (montre-laser, grappin, brouilleurs) et éliminer les ennemis silencieusement, soit en leur donnant un violent taquet sur la nuque, soit en leur injectant un puissant somnifère au moyen d'un stealth-gun furieusement design. Enfin, certains niveaux du jeu se déroulent au volant de bolides très appréciés des dentistes (Aston Martin, la nouvelle BMW Z8) et soigneusement customisés par Q himself. Mais ce mélange des genres ne risque-t-il pas de nuire à l'immersion du joueur ?



Ne vous fiez pas à la photo, ce passage du jeu est réellement impressionnant !

Le souffle de l'explosion projette le soldat ennemi en avant. La classe.

Au rapport !

Le mélange est plutôt efficace même si les cinq niveaux que nous avons parcourus ne nous ont pas tous complètement convaincus (soit dit en passant, la version définitive proposera 12 missions avec plusieurs objectifs). Les développeurs ont en tout cas fourni un réel effort en ce qui concerne l'enchaînement des différentes phases de jeu et la mise en scène. Les cinématiques réalisées avec le moteur du jeu sont à ce titre parfaitement interprétées ; on appréciera tout particulièrement la qualité de la modélisation des visages (le visage de Bond est un mélange de Brosnan et de Dalton !), le naturel de la gestuelle ainsi que les expressions faciales véritablement bluffantes de réalisme. À ce stade du développement, les phases se déroulant en voiture sont clairement plus trippantes. Le deuxième niveau rentrera très certainement dans les annales du jeu d'action. Pris en chasse par des terroristes sur une autoroute, vous confiez la conduite à votre James Bond Girl pendant que vous ouvrez le toit de la voiture pour mitrailler vos poursuivants. Les caisses ennemies slaloment pour éviter vos tirs, des hélicoptères vous prennent en chasse et les malfrats dressent des barrages. Pour vous débarrasser des ennemis, la solution la plus efficace consiste à viser les pneus (très difficile, n'oubliez pas que c'est une femme qui conduit !), mais rien ne vous empêche de flinguer le chauffeur ou de faire exploser le moteur. Visuellement, on en prend plein les mirettes. Les balles fusent dans tous les sens, chaque impact détruit un peu plus les carrosseries (quand vous tirez dans le moteur, celui-ci explose et le capot se soulève), les pneus crissent laissant échapper de la fumée, votre James Bond-girl vous informe régulièrement des menaces prioritaires... bref, une course-poursuite digne des meilleurs films hollywoodiens, du jamais vu dans un FPS. Il y a également une autre phase où vous pilotez la Z8 ; là, le jeu prend des allures de Driver survitaminé. Il va s'agir d'intercepter une camionnette en pleine ville en utilisant divers gadgets (missiles, turbo, onde de choc), le tout au milieu du trafic et des piétons. Pour vous donner une petite idée de la qualité de la réalisation, sachez que toutes les voitures se déforment, qu'on peut arracher les lampadaires, que les vitrines des magasins volent en éclats, et que la PlayStation 2 encaisse tout ça sans broncher ! En un mot, jouissif.

Quelques réserves

En comparaison, les niveaux se déroulant en vue à la première personne nous ont fait nettement moins d'effet. Tout d'abord, les décors sont graphiquement assez décevants. Le rendu est en effet super-aseptisé : textures peu détaillées, manque de relief, aliasing très prononcé... cette simplicité graphique joue clairement en défaveur de l'immersion et ne sert pas l'architecture des décors, qui, elle, n'a pas grand-chose à se reprocher (petite parenthèse : les premiers niveaux sont peut-être un peu courts). Les ennemis, quant à eux, bénéficient d'une excellente modélisation et de mouvements réalistes. Les développeurs devraient toutefois revoir sérieusement les routines d'Intelligence Artificielle, mais bon, no panic, rien n'est définitif. Electronic Arts nous a prouvé dernièrement qu'il était capable de donner naissance à de grands jeux (F1 2001). Espérons qu'il ne se contente pas de miser sur cette puissante licence et que les impératifs commerciaux ne l'emportent pas sur le souci de qualité. Ce serait vraiment du gâchis, le potentiel ludique étant bel et bien au rendez-vous. Prenez votre temps les gars !

Les contrôles

Côté maniabilité, Espion pour Cible adopte un système qui jusqu'à présent a fait ses preuves assez efficacement sur les derniers FPS PS2. La croix directionnelle permet de sélectionner les armes et les gadgets, les deux sticks analogiques, quant à eux, sont logiquement dédiés au déplacement et à la visée. Notre version souffrait toutefois d'un bug de taille : normalement, le stick gauche doit être dédié aux déplacements (avant, arrière, strafe gauche et droite) et le stick droit aux mouvements de la tête, or, là, tout était mélangé ! Un vrai calvaire ! En outre, la visée au stick n'étant pas aussi précise qu'à la souris, les développeurs, conscients de ce problème (tout le monde ne dispose pas d'une souris et d'un clavier), ont eu l'idée d'intégrer une assistance qui peut être enclenchée en maintenant la touche R2. Pratique. Pour finir en beauté, le titre d'EA proposera un mode Multijoueur jouable à 4 en écran splitté ! Pourra-t-on jouer les missions du jeu en coop' ? Mystère.

Avec son scénario original et ses séquences d'action bien punchies, Espion pour Cible possède tous les stigmates du bon jeu.

Soul Reaver 2

Derniers coups de crocs avant la saignée !

GENRE : Action/aventure
ÉDITEUR : Eidos
DÉVELOPPEUR : Crystal Dynamics (États-Unis)
SITE INTERNET : www.crystald.com (en anglais)
DISPONIBLE en décembre 2001

Soul Reaver 2 sera en retard. Suffisamment pour qu'il n'honore pas notre rubrique Travelling de sa présence ce mois-ci. Alors en attendant le mois prochain, voici quelques dernières infos.

Nous avons tout de même pu goûter à une nouvelle version, qui, entre autres avantages, a pu nous faire découvrir le début du travail de localisation. Pour ceux qui ne savent pas encore de quoi je parle, la localisation d'un jeu (ou d'un film par exemple), c'est sa traduction et son doublage en français. Pour cela, il y a chez Eidos France un monsieur qui supervise tout ça, et ma foi il nous avait déjà prouvé sa compétence. En tout cas, il s'agit d'un monsieur très concerné, très fan lui-même de la série, qui a mis la main à la pâte sur les textes. Le résultat semble d'autant plus probant, au vu de cette version, que ce sont les mêmes acteurs français qui doubleront les voix principales de cette suite, tout du moins pour les personnages que l'on connaît déjà, comme Raziel bien entendu. En revanche, un grave problème subsiste : la synchronisation labiale... Particulièrement bien réalisée, celle-ci prend bien sûr en compte les dialogues américains, d'où la difficulté. Pour le moment, le problème est loin d'être résolu. Espérons que ce sera réglé pour la version test !

J'aimerais vous en dire plus...

L'histoire de Soul Reaver 2 se précise enfin, et il semble définitivement qu'elle aille beaucoup plus loin que celle du premier opus. Alors que dans Soul Reaver, tout était centré sur la quête vengeresse de Raziel, avec quelques rebondissements sur ses origines séraphéennes par exemple. Cette fois, les motivations de l'anti-héros risquent de changer, et l'apparition de nouveaux personnages, particulièrement intéressants et nouant leurs propres intrigues, va modifier grandement le cheminement du Schtroumpf le moins sympathique que je connaisse. C'est d'ailleurs un des problèmes que nous attendons au tournant, car si vous n'êtes absolument pas familier avec l'univers de Legacy of Kain, de nombreuses subtilités risquent de vous passer à mille lieues au-dessus du cuir chevelu (et ce d'autant plus si ces intrigues sont capillotractées). Côté mécanique de jeu, le combat a fait beaucoup de progrès, corsant énormément l'aspect action du titre. Enfin, les puzzles sont tous basés sur la Soul Reaver, et les différentes capacités qui vont l'enrichir. La manipulation de divers objets, des jeux avec les ombres et les lumières, sont autant de possibilités pleinement exploitées et apportant enfin une variété attendue au cœur du jeu : ses énigmes. Un petit tour du propriétaire du jeu nous a aussi permis de mettre à jour la présence de Glyphes, aux noms alléchants, mais à la fonction très obscure... J'imagine donc que, pour le travelling, beaucoup de bonnes surprises nous attendent, mais le dilemme sera toujours le même : ne pas vous en dire trop, de peur de saper votre plaisir, tout en vous en disant assez !

Le thème des paradoxes temporels risque d'être assez important pour Raziel, comme pour Kain.

Trichez un peu

Pour les retardataires qui n'ont pas le courage, les moyens ou la volonté de rattraper les déficiences de leur culture en matière de mythe de Nosgoth, il vous reste une solution : Internet. Il existe pas mal de sites de fans qui proposent des galeries de personnages, et des résumés de Blood Omen et de Soul Reaver. En anglais, vous trouverez : www.nosgoth.net, www.eggsoffire.com/games2/nosgoth/lich.html (assez complet) et surtout www.gamesites.com/chronoplast/intro-3.html pour sa « timeline » (qui ne révèle un peu trop à mon goût, mais vous êtes prévenus). En français, vous pourrez passer du temps sur www.nosgoth-fr.net/.

Les ennemis attaquent souvent en groupe. Cette fois, ils vous donneront vraiment du fil à retordre.

Le vampire Vorador nous fait une belle démonstration des expressions faciales et de la synchronisation labiale.

Surcouf station

Tout pour la Playstation® sur + de 60m²

Plus de 200 références pour votre console préférée!...
en réservant dès maintenant votre WRC, bénéficiez de l'offre spéciale*

Disponible dès le 28 novembre

WORLD RALLY CHAMPIONSHIP**
Plus vrai que nature, cette simulation de course vous plongera dans le monde du Rally.

PS2 PlayStation 2

+

LOGITECH DRIVING FORCE**
- Le retour de force permet de ressentir des effets de conduite ultraréalistes.
- La route, les cahots, les murs et les collisions, comme si vous y étiez!
- Revêtement caoutchouté pour un contrôle précis
- Leviers montés sur le volant.
- Comporte un dispositif d'appui qui assure confort et contrôle.

L'ENSEMBLE 999F
REF. 151475

* Offre valable du 25 octobre au 28 novembre 2001 et non cumulable avec toutes autres remises ou opérations.
Offre limitée à 1 jeu World Rally Championship et 1 volant Logitech Driving Force par client. Cette offre est réservée aux 100 premiers clients.
**World Rally Championship (disponible à partir du 28 novembre 2001) vendu seul au prix de 390F : réf. 148240 - Volant Logitech Driving Force vendu seul au prix de 799F : réf. 149881

Ces données sont des données constructeurs - Tous nos prix sont TTC - Photos non contractuelles - G.L.-Création 01 40 24 67 70

139 av. Daumesnil Paris 12e
Tél. 01.53.33.20.00
www.surcouf.com

par Dave Martinook

Grande nouvelle : les développeurs des deux premiers épisodes de Tenchu s'attaquent aujourd'hui à un nouveau titre PS2 : Samurai. Le ninja laisse donc désormais sa place au chevalier du Japon féodal dans un titre que l'on devine déjà d'exception...

Samurai

Ninja dans l'ombre, samouraï dans la lumière

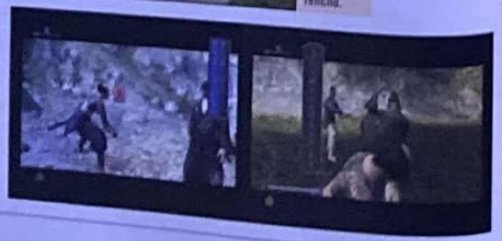
GENRE : Action
ÉDITEUR : Spike
DÉVELOPPEUR : Acquire (Japon)
SITE INTERNET : www.spike-online.net/samurai/ (en japonais)
DISPONIBLE en printemps 2002 (Japon)

Petite précision : si Tenchu 3 est en effet en cours de développement, ce n'est plus Acquire, développeur initial du jeu, qui s'occupe de ce troisième épisode. Apparemment, il y a eu quelques frictions avec Activision, qui détient désormais les droits du jeu et qui a finalement décidé de faire travailler sur le projet un autre développeur nippon. Ce n'est pas une catastrophe car cela permet à Acquire de se concentrer sur un tout nouveau projet qui, vous allez le voir, promet de nous emballer tout autant. Il faut dire qu'Acquire est une petite structure qui peaufine ses titres et fait preuve d'un souci de bien faire évident. Ces gens aiment les titres qu'ils développent, et cela se sent. Avec Samurai, le constat est a priori très positif, au moins dans l'esprit. On vous invite ici à incarner un samouraï au début de l'ère Meiji (1868). À cette époque d'ouverture sur le monde occidental, les samouraïs, désormais inutiles, deviennent pour certains des vagabonds, voire des bandits. Le personnage que vous incarnez peut décider de son destin et suivre au choix la voie du Bien ou celle du Mal. Évidemment, les puristes auront à cœur de respecter l'esprit samouraï, prêt à sacrifier sa vie plutôt qu'à se déshonorer. Votre notoriété dépend de la qualité de vos actions. La palette des choix possibles est cependant vaste (ce qui permet de deviner de nombreuses fins possibles) et certains s'amuseront sans doute beaucoup à jouer les brigands sans foi ni loi.

Où votre sabre est votre meilleur ami

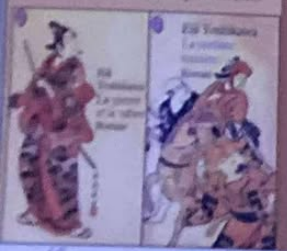
Être un vagabond, c'est s'exposer aux autres. Pour survivre, vous devrez discuter et tenter de mener votre vie de la façon dont vous l'entendez. Faire partie d'un groupe de brigands peut se révéler profitable, mais ne vous attendez pas à être respecté par les gens du peuple (de plus, le score à la fin du jeu tient compte des actions dignes que vous avez effectuées en tant que samouraï). À l'inverse, en protégeant les faibles des bandits en tout genre, vous attirerez sur vous les foudres de la vengeance et devrez savoir faire parler votre katana pour vous sortir de certaines situations périlleuses. Le combat contre plusieurs personnages est géré et les scènes d'action se révèlent réellement impressionnantes. En fonction des armes que vous récupérez, vos postures de combat sont différentes, et il en sera de même pour vos ennemis. En cas de coup dur, vous pourrez toujours fuir pour tenter de récupérer une arme sur un adversaire gisant, ou bien détaler simplement comme un lapin (mais ce ne serait en aucun cas respecter le code de l'honneur des samouraïs !). Votre position stratégique, sur le terrain, a également son importance. Bref, les combats semblent diablement travaillés, et on a hâte de pouvoir nous y essayer... Samurai est avant tout un jeu qui possède une atmosphère unique, et fait partie de ces titres réellement originaux qui savent rattraper leurs éventuelles faiblesses techniques par leur « aura ». Tenchu était un jeu comme cela. Samurai pourrait bien marquer le début d'une nouvelle série sur PS2 s'il se révèle abouti et connaît le succès. Il semble en tout cas réunir de nombreuses qualités pour cela...

Les premières photos dévoilées laissent transparaître la touche Tenchu.



Myamoto Musashi : l'homme, la légende...

Le samouraï le plus célèbre de la littérature japonaise est sans aucun doute Shinmen Musashi No Kami Fujiwara No Genshin, alias Myamoto Musashi, premier homme à avoir instauré le combat de sabre à deux mains. Les romans *la Pierre et le sabre* et *la Parfaite lumière*, d'Eiji Yoshikawa, sont deux classiques que je me souviens avoir lus avec émotion, il y a de cela quelques années. Vous y suivrez les aventures de ce personnage hors du commun, défiant les écoles de sabre de tout le Japon avec un simple bokken (sabre de bois), et vous plongerez dans l'atmosphère de cette époque féodale unique avec un plaisir immense. Le combat final contre l'homme « à la perche », Sasaki Kojiro, reste un modèle inégalé. Ces deux livres sont parfaits pour se préparer à jouer à un titre comme Samurai. Je vous les conseille de toute façon vivement...



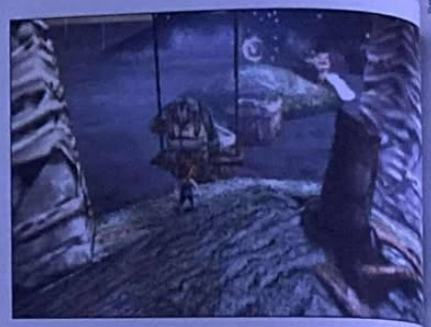
KONAMI
PlayStation 2
LA REFERENCE ARRIVE SUR PLAYSTATION 2
AGE OF EMPIRES II
THE AGE OF KINGS
Hot Line 08 92 68 16 15*
3615 KONAMI*
WWW.KONAMI-EUROPE.COM

par Xavier Brun

Cette production-là sort des sentiers battus. Au milieu des titres joyeux et colorés de la fin d'année, Evil Twin arrive avec son univers sombre, pas si enfantin que ça finalement.

Evil Twin Cyprien's Chronicles

Aux confins des songes



« I have a dream »

Voilà un titre qui sait se faire attendre et dont nous vous parlons depuis plusieurs mois. In Utéro, développeur français basé à Paris qui entend bien devenir une équipe de renom, peaufine son bébé, premier jeu pour lequel il assure entièrement la réalisation. Réutilisant le moteur de Jekyll and Hyde, avec quelques améliorations, Evil Twin est un mélange d'action et d'aventure, aux innombrables phases de plate-forme. Cyprien, un orphelin, vit dans un pensionnat auprès d'autres enfants ; il n'accepte cependant plus sa condition et veut à tout prix grandir. Le jour de son anniversaire, il fait un vœu et se retrouve projeté dans un monde inconnu avec tous ses copains. Cet univers étrange n'est autre que celui des rêves et des cauchemars.

À l'instar de Jekyll and Hyde, les développeurs se sont fortement inspirés des œuvres de Tim Burton (*L'Étrange Noël de Monsieur Jack*), du scénariste Franck Miller (*Sin City, Daredevil…*) et de comics tels que *Little Nemo*. Evil Twin : Cyprien's Chronicles est le théâtre d'un univers angoissant et magique à la fois. Au total, ce sont 8 mondes immenses et démesurés, vu la taille des personnages, dans lesquels va évoluer Cyprien. Représentés sous forme d'îles, les environnements torturés donneront lieu à des phases de recherche d'objets, de rencontres et d'objectifs à remplir pour progresser dans ce scénario hors du commun. Les ciels chargés de nuages menaçants, la gestion des lumières, les décors « bruts » bien modélisés confèrent à ce titre une véritable intensité graphique et dramatique. Cyprien sera confronté à de nombreuses créatures (mantes religieuses, insectes volants, termites soldats, fleurs carnivores…), des boss et des personnages inquiétants, comme ces hommes coupés en deux verticalement. Pour se défaire de ses ennemis, Cyprien dispose de plusieurs cordes à son arc avec des armes et des projectiles originaux (bulles de chewing-gum, avions en papier, pierres, graines…). Il possède aussi le pouvoir de se transformer en Super Cyprien, face cachée du personnage, rappelant étrangement les attitudes d'un certain Dragon Ball Z. Entièrement réalisé en 3D temps réel, Evil Twin est un jeu assorti de dialogues étonnants et percutants, qui verse définitivement dans l'onirisme et la psychanalyse.

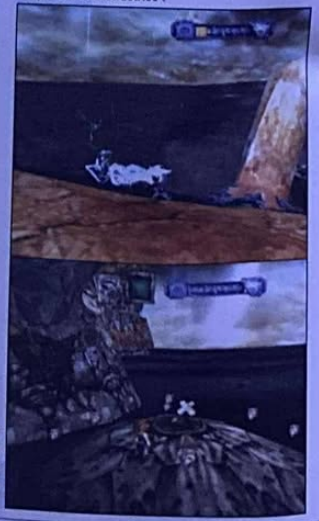
Changement de cap

Initialement, Evil Twin n'était pas prévu pour être un jeu vidéo, mais une série de films d'animation destinés à la télévision. Pour l'instant, le projet a été mis de côté, mais qui sait ? Selon l'accueil qui lui réservera le public, ce projet ressortira peut-être des cartons.

Ces lueurs bleues sont les passages de téléportation vers un autre lieu.

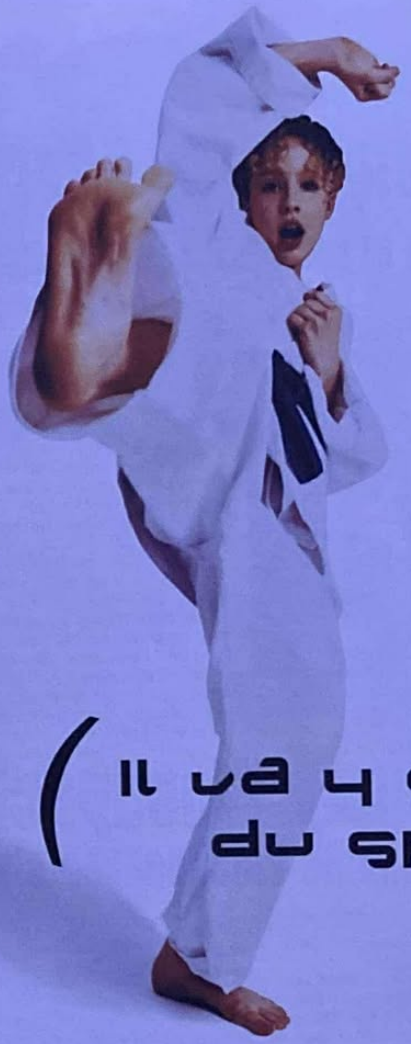
Cyprien peut récupérer de la vie, avec ce sparadrap ou avec un nombre défini de têtes d'oursons, sa peluche.

L'attaque électrifiée de Super Cyprien. Imparable et destructrice !



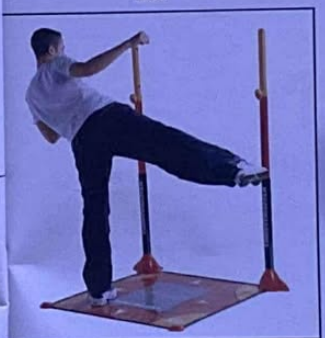
GENRE : Plate-forme/action
ÉDITEUR : Ubi Soft
DÉVELOPPEUR : In Utéro (France)
SITE INTERNET : eviltwin.ubisoft.fr
DISPONIBLE en novembre 2001

Getty Images / Jack Hollingsworth



(Il va y avoir du sport !)

Défi



FightingArena™

Ring pour tous les jeux de combat et de boxe sur PlayStation®, PlayStation® 2 et PS one™

Un maximum de réalisme et de fun avec les accessoires Thrustmaster.

Prouesse | Passion | Performance

Firestorm™ Upad

Pour PlayStation®, PlayStation® 2 et PS one™

360 Modena Red Edition
360 Modena Yellow Edition

Pour PlayStation®, PlayStation® 2 et PS one™

Cheatcode S ™

Pour PlayStation®

THRUSTMASTER®

Thrustmaster® est une division du groupe Guillemot Corporation.
Guillemot France S.A. - BP 2 - 56204 La Gacilly Cedex
Tél : 0 825 857 810 - Fax : 02 99 08 94 17

www.thrustmaster.fr

© Guillemot Corporation 2001. Thrustmaster® est une marque de Guillemot Corporation. PlayStation®, PlayStation® 2 et PS one™ sont des marques déposées de Sony Computer Entertainment Inc. 360 Modena® et Ferrari® sont des marques déposées de Ferrari S.p.A. Toutes les autres marques sont des marques et/ou des marques déposées de leurs propriétaires respectifs. Tous droits réservés. Photos non contractuelles. La conception graphique, le contenu et les spécifications sont susceptibles de changer sans préavis et peuvent varier selon les pays.

Le cavalier qui surgit hors de la nuit court toujours vers l'aventure au galop, et il n'a pas pris une ride. Cryo nous propose sa vision de ce héros.

L'ombre de Zorro

Les origines de Don Diego

GENRE : Action/aventure
ÉDITEUR : Cryo
DÉVELOPPEUR : In Utero (France)
SITE INTERNET : www.zorro.cryogame.com (en français)
DISPONIBLE en décembre 2001

L'histoire se déroule en 1822. Le père de Don Diego De La Vega aperçoit l'un de ses ennemis, Fuertes, que tout le monde croyait mort. À partir de cet événement vont ressurgir d'anciennes querelles, et l'aventure commence. Cette trame principale va vous permettre de découvrir peu à peu les origines de Don Diego, plus connu sous le nom de Zorro. Les graphismes retranscrivent le paysage qui était celui de la Californie au début du XIXe siècle, tout comme dans le film de Martin Campbell. L'aventure se déroule en 7 grands chapitres, ponctués de boss et de duels. La progression s'opère sous formes de petites énigmes, d'infiltration basique et d'affrontements avec épée ou pistolet. L'Ombre de

Zorro s'adresse à un large public et bénéficie de graphismes vraiment réussis, avec un héros superbement modélisé. Initialement prévue pour le mois de novembre, la sortie de ce titre a été repoussée jusqu'à Noël.

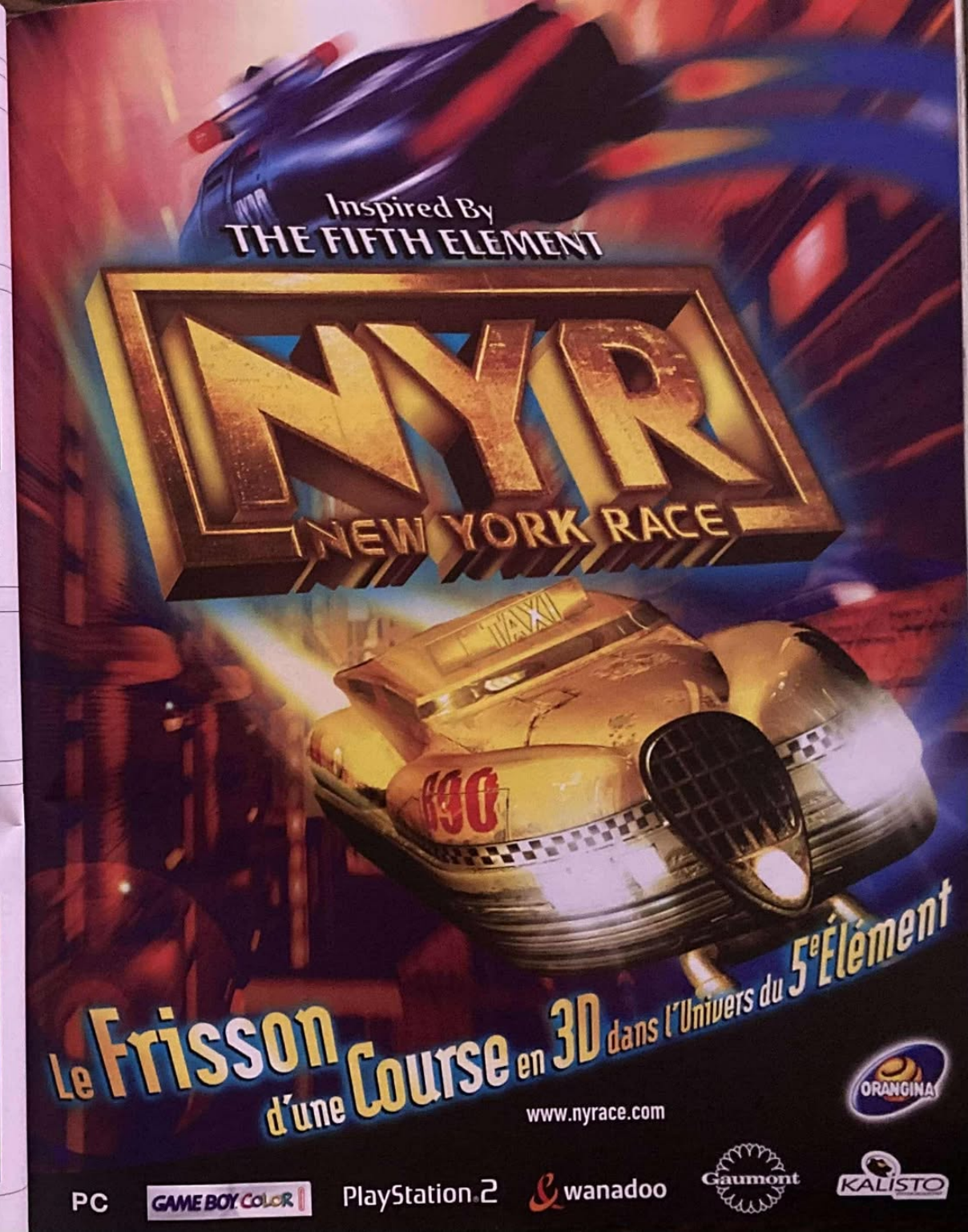
Après l'ingénieux Gift, le studio français de développement Eko s'attaque carrément à un mythe des Studios Universal. Woody Woodpecker n'aura pas à rougir de cette adaptation...

Woody Woodpecker

La famille Woodpecker s'agrandit

GENRE : Plate-forme
ÉDITEUR : Cryo
DÉVELOPPEUR : Eko (France)
SITE INTERNET : www.cryo.fr
DISPONIBLE fin novembre 2001

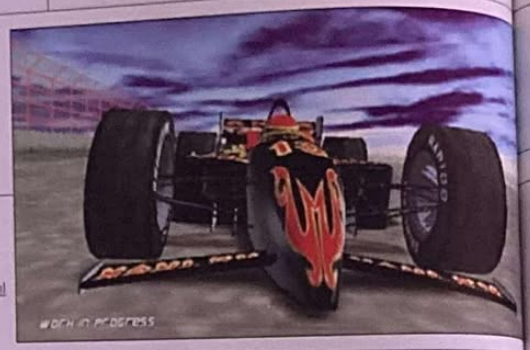
Il est bien loin ce temps où le célèbre pivert vivait en autarcie totale, exhibant avec fierté son fameux bec. Woody s'est depuis quelque temps acquoiné avec une certaine Winnie et 2 petits neveux : Splinter et Knothead. Toute cette petite famille se retrouve aujourd'hui dans un jeu de plate-forme, dont les premières impressions nous semblent fort prometteuses.
On est tout de suite saisi par la palette de couleurs dont profitent les graphismes. Effets de néon, explosions, couleurs étincelantes, on ressent comme une certaine influence Rayman. Woody est lancé à la recherche de ses neveux enlevés par le vilain vautour Buzz Buzzard. Il traversera une vingtaine de niveaux sur 3 mondes issus d'un parc d'attractions : l'Espace, la Maison Hantée et le Bateau Pirate. Vous pourrez également jouer avec chacun des neveux, afin d'affronter à 4 reprises l'affreux Buzz. La progression est certes linéaire, mais jonchée de petits ennemis et de mini-jeux. Au cours de son épopée, Woody pourra croiser Wally Walrus, le morse, Chilly Willy, le pingouin, et plein d'autres. Le pivert possède de nombreuses capacités grâce à son bec, puisqu'il peut s'en servir pour grimper à une paroi, effectuer une attaque spéciale ou assommer un adversaire. Il peut également se mettre à plat ventre, et chevaucher des missiles. Ce jeu s'adresse dans un premier temps aux jeunes joueurs, mais les plus âgés pourraient aussi bien y trouver leur compte !



par Angel Davila

Bam est un peu le développeur sorti de nulle part. Cela dit, les quelques éléments qui nous ont été fournis sur sa dernière production attirent la curiosité. Surtout quand Stallone est de la partie !

Driven
Stallone sur PS2



GENRE : Jeu de CART
ÉDITEUR : Bam ! Entertainment
DÉVELOPPEUR : Bam ! Entertainment (États-Unis)
SITE INTERNET : www.bam4fun.com/driven.html (en anglais)
DISPONIBLE en novembre 2001

Les accidents promettent d'avoir la pêche. Comme dans le film quoi…

Stallone en V.O. only

Stallone a déjà 4 films en projet. En théorie, son emploi du temps est bouclé jusqu'à 2003. Si la voix de Stallone se fait entendre dans la version américaine ou anglaise de Driven, on peut supposer que le doubleur français de l'acteur ne sera pas appelé pour notre version. Bam n'aura pas forcément les moyens de se payer, pour chaque pays d'Europe, la voix « officielle » du beau Sly. Si vous souhaitez capter quelque chose : tous à vos dicos !

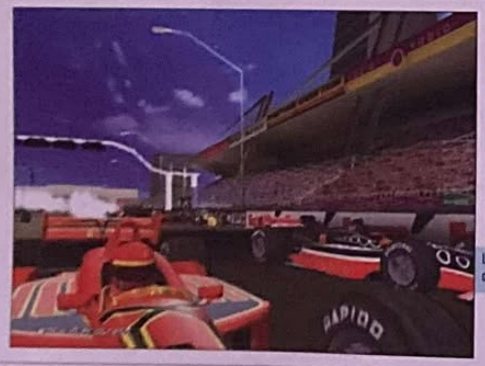
Superstar des années 80, Sylvester « Enzo » Stallone est actuellement un acteur sur le déclin. « Sly » s'est surtout distingué avec *Rocky*, son premier grand projet qu'il a entièrement écrit. Un film devenu culte après sa sortie en 1976 et qui lui a valu un Oscar (d'ailleurs, le coffret contenant les 5 films est sorti récemment en DVD). Il y eut aussi les *Rambo*. Hélas, pour la génération actuelle, il fait injustement figure de « has been ». Enfin, bref, il y a quelques mois, son dernier film *Driven* est sorti discrètement en salle, et maintenant, forcément, une adaptation en jeu vidéo est en chantier !

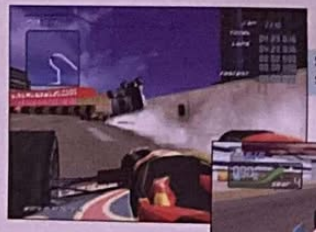
Stallone dans le baquet

Les développeurs de Bam ne se sont jamais démarqués par la qualité de leurs réalisations ; après 5 jeux sur PSone (dont le très contestable Transformers Beast War), ils se lancent dans l'aventure PS2. Grâce à cette licence, Bam ! pourra peut-être sortir de l'ombre du paysage vidéo-ludique et se faire un nom. Comme vous pouvez vous en douter, Driven sera un jeu de courses de voitures qui, pour coller à l'ambiance du film, proposera de participer à de folles courses de CART avec une énergie délirante. Du coup, la vitesse est hallucinante et les accidents ultra-spectaculaires. Au programme, trois modes de jeu sont prévus : Scénario, Arcade et Multi-joueur. Peu de nouvelles concernant le mode Scénario, excepté que le pilote ne devra pas travailler uniquement pour lui. En effet, son écurie étant composée de deux pilotes, il faudra parfois savoir faire preuve d'esprit d'équipe et ne pas chercher à tout prix la victoire, mais plutôt aider son équipier, par exemple, en bloquant les adversaires afin de les empêcher de rattraper votre partenaire. D'ailleurs, à la fin de la course, vous êtes jugé aussi bien sur vos qualités de pilote que pour l'aide apportée à l'ensemble de l'écurie. Ainsi, pour la première fois dans un jeu, on n'incite pas le joueur à avoir une attitude nombriliste. Enfin un jeu qui développe nos qualités sociales !

Vitesse et spectacle !

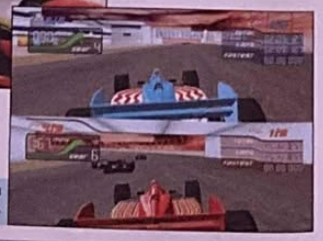
Les premières images dévoilées montrent effectivement un titre très orienté Arcade. Tout va très vite, les accidents ne sont pas rares et la conduite n'a pas l'air particulièrement difficile. Cependant, on remarque une gestion des dégâts et la présence de ce que les développeurs appellent « la zone », c'est-à-dire un endroit où, de manière ponctuelle, le pilote voit ses capacités de pilotage décuplées temporairement, ce qui permet d'inclure des phases de jeu un peu différentes dans une même course. Cela dit, nous ignorons encore comment cela va se traduire dans le jeu. La voix de Stallone sera aussi intégrée dans les phases de jeu. En tout, on compte huit écuries et douze pilotes à incarner, qui possèdent tous une personnalité et un style de conduite différents. Quant aux huit circuits, ils nous transportent dans des endroits variés comme la Californie ou l'Allemagne. Loin d'être super-attendu, Driven semble être un jeu de course différent qui pourrait, pourquoi pas, créer la surprise. C'est vrai qu'en termes de qualité de réalisation, on est en droit de se poser des questions… Pour en voir et en savoir plus, vous n'aurez qu'à faire tourner la démo fournie dans le DVD de ce mois-ci. Pas plus compliqué.





Six vues différentes sont disponibles.

Les départs risquent d'être mouvementés.



On retrouve le classique jeu à deux en écran splitté.

par Xavier Brun

WRC
La dernière ligne droite

Nouvelle version de WRC, après nos craintes du mois dernier. Petit bilan à mois M-1.

Depuis la dernière version et les nombreuses remontrances que nous avons formulées sur cette bombe ludique tant attendue, WRC a subi un petit lifting. Les développeurs ont enfin apporté quelques améliorations supplémentaires. Les caisses sont mieux modélisées et ne roulent plus avec des roues de bicyclette. La sensation de vitesse a été revue à la hausse en caméra plein écran, mais les autres vues ne procurent toujours pas cette sensation. Le système de conduite a lui aussi été retouché, bien que les voitures pivotent encore un peu trop sur un axe. Le pilotage est donc plus technique et les voitures partent beaucoup moins en vrille. Malgré tout, le résultat n'est pas encore celui escompté puisque, quelle que soit la nature du revêtement (gravier, neige, asphalte), la sensation est la même : on ne sent absolument pas la route, ni la reprise d'adhérence de la bagnole. Si ce défaut est corrigé d'ici la version définitive, WRC pourrait être la nouvelle référence en matière de rallye, en attendant Colin McRae 3 prévu pour 2002.

GENRE : Course de rallye
ÉDITEUR : SCEE
DÉVELOPPEUR : Evolution Studios (G.-B.)
DISPONIBLE le 28 novembre 2001

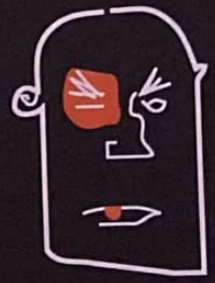
Des conditions climatiques changeantes qui devraient influer sur la conduite.

Des bris de glaces et de phares, mais toujours pas de dégâts sur la carrosserie.

Accès disponible dans la zone de couverture du service Orange. • 0,37€/min

Tu viens te battre ?

Tu reviens te battre ?



Fu re-refiens te battre ?

WAP orange.fr > se divertir > orange les games.
Où que vous soyez et quand vous le voulez, jouez à Street Fighter III, sur le WAP orange.fr de votre mobile.
Renseignements sur www.orange.fr
et au 0800 830 800 (numéro vert)

Le futur, vous l'aimez comment ?

orange

J'adore le jeu du grand journalisme, façon communiqué de presse... Explication de texte, résumé/discussion, poncifs, suppositions. Vous allez voir, j'vais vous faire la totale !

Eve of Extinction

Damn, joli titre !

Priorité semble être faite au close-combat et aux armes blanches.

GENRE : Action
ÉDITEUR : Eidos
DÉVELOPPEUR : Yuke's Co (Japon)
SITE INTERNET : www.yukes.co.jp/menu-e.html (en anglais/japonais)
DISPONIBLE début 2002

C ki Yuke's Co ?

Top ! C'est un développeur japonais, à qui on doit plusieurs titres dédiés au catch genre Smackdown ou Power Move Pro Wrestling et d'autres productions plus ou plus anecdotiques. Certaines ont atteint nos frontières (Evil Zone, Hermie Hopperhead) et d'autres resteront à jamais des curiosités made in loin d'chez nous (vous connaissez NFPW Toukon Retsuden 3 ? Pas moi...). Voilà, je n'irai pas jusqu'à dire que vous serez plus intelligent en cachant tout ça, mais si un jour, en société, vous tombez sur un type qui essaye de vous sonner en vous parlant de Yuke's Co, bon là, vous le scotcherez !

Tout d'abord, afin d'introduire le sujet qui nous intéresse de manière bien stupide, laissez-moi vous donner mon sentiment sur le titre de ce jeu : Eve of Extinction... Ouais... classe... Comment ça tape, comme nom ! Démonstration : prenez une voix très grave, super-mature et bien profonde, comme dans les bandes-annonces de films U.S. (vous savez, celle qui dit toujours des trucs très forts, genre : « This day is our independance day »), adoptez l'air très sérieux du type implacable et forcez bien sur l'accent ricain type CNN... Ça donne ça en gros : « iiiiive of Extiiiiinction, comiiing soooon on Pi ace tou ! » Whaou, même si le jeu, au final, il est trop pourri d'la mort, au moins, ses géniteurs auront eu le talent de lui trouver un titre très sympa. Enfin bref, tout ça pour dire qu'à part son nom, ben on ne sait pas grand-chose sur le contenu de la chose. Les qualités intrinsèques, le gameplay, ze concept, tout ça, quoi... Ah si, une chose : le communiqué de presse fourni par Eidos avec les quelques écrans de jeu essaimés sur cette page. Bon, là, je pourrais prendre mes petits neurones en otage et remanier le texte dudit communiqué pour faire genre : « je justifie prosaïquement ma paye », mais non, pas là. Je vais recopier mot à mot la partie scénario : « Le joueur prend le contrôle de Josh Calloway, employé de la multinationale Wisdom Inc, société pionnière en matière d'industrie génétique. Josh découvre un jour que le véritable objectif de Wisdom est de créer une arme mortelle qui permettrait une extermination en masse : la Legacy, et ce en mêlant de l'essence d'âme humaine avec un cristal (Note hors sujet : pfui !, je viens de mater le DVD d'*Akira*, et perso j'trouve qu'il a pris un petit coup de vieux). Alors qu'il se rend compte des intentions maléfiques de ses employeurs, Josh s'enfuit avec sa petite amie Elie Evergrand, mais ils sont capturés et l'âme d'Elie est condamnée à devenir le cœur d'une des plus puissantes Legacy réalisées. Déterminé à stopper Wisdom à tout prix, Josh s'embarque dans une aventure épique pour sauver son amie et empêcher un détraqué de détruire le monde. » Voilà, super, hein ?

Poussons plus loin l'investigation

Sorti de cette intrigue ésotérico-génético-futuriste, Eve of Extinction semble posséder tous les ingrédients d'un bon gros jeu d'action 3D. Comme ça, à la louche, je lui prêterais quelques similitudes avec The Bouncer (pour le design), Soul Reaver (pour les armes), Fighting Force (pour le côté beat'em all) et Ninja sur PSone (pour l'aspect arts martiaux « grand public »). Voilà, voilà, sinon vous, ça va ? Pas trop flippé par l'Anthrax ? M'enfin, sinon les développeurs de Yuke's Co nous promettent un moteur 3D « brand new », un gameplay très axé autour des différentes variantes d'armes créées à partir du Legacy et pis d'autres trucs que même que ça va révolutionner le monde du jeu vidéo ! Voilà, pour finir laissez-moi utiliser la même conclusion que dans le communiqué, en forme de citation : « Nous fusionnons toutes les technologies nouvelle génération dont nous disposons pour faire de EOE un jeu d'action avec un taux d'adrénaline jamais atteint ! » déclare Yoshio Togiya, directeur de développement de Yuke's, « nous promettons aux joueurs qu'il y aura tellement d'action dans le jeu qu'ils ne pourront pas décrocher les mains de leur manette. » Euh, nan moi j'veux pas : et après comment j'fais pour manger, sans les mimines !

Les hommes en noir s'attaquent à plusieurs à Josh. Mais Josh, il a la haine alors il va tous les liquider !

Thunderhawk
OPERATION PHOENIX

Champion du Monde des Destructeurs

Thunderhawk est l'hélicoptère militaire le plus sophistiqué au monde. Passant de 0 à 100 km/h en 0,26 seconde et doté d'un blindage taillé sur mesure, cet appareil est capable d'évoluer dans les conditions les plus extrêmes. Le nouveau **Thunderhawk** est assorti d'un copilote de série et de ce qui se fait de mieux en matière de technologie militaire. Prenez les commandes et préparez-vous au décollage de votre vie ! (Air conditionné en option).

www.thunderhawkgame.com

Images réelles de combat

CORE

PlayStation 2

SKYROCK
www.skyrock.com

EIDOS
www.eidos.com

Thunderhawk Operation Phoenix © Core Design Limited 2001. Published by Eidos Interactive Limited. Thunderhawk is a Trademark of Core Design Limited. All Rights Reserved. PlayStation and the PS logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

par Jean Santoni

Moto GP2

Une suite sinon rien

Première version jouable de Moto GP2. Après un premier épisode bien décevant, Namco tente à nouveau sa chance avec ce titre qui, contre toute attente, a semble-t-il rencontré un certain succès à travers l'Europe. Le syndrome « faute de mieux » ?

GENRE : Moto
ÉDITEUR : Sony C.E.
DÉVELOPPEUR : Namco (Japon)
SITE INTERNET : /
DISPONIBLE en décembre 2001

10 circuits au lieu de 5… la principale nouveauté de ce second volet.

La pluie s'écrase contre la visière de votre casque. Impressionnant uniquement en vue subjective.

Si, en matière de simulation automobile, les développeurs donnent l'impression d'avoir un peu fait le tour du sujet, en revanche, en ce qui concerne les jeux de grosses cylindrées, jusqu'ici, hormis des softs de moto-cross plus ou moins ratés, les joueurs n'ont vu qu'une partie de l'iceberg. En clair, il reste pas mal de choses à faire sur ce créneau sous-exploité. Sur PlayStation 2, il n'y a guère que Namco qui se soit véritablement intéressé au sujet. À ce titre, on s'étonne qu'EA Sports n'ait pas encore montré ses crocs. Il faut savoir que, sur PC, l'éditeur américain s'était illustré, il y a un an de ça, avec une simu' fantastique : Superbike 2000. Un petit bijou qui pourrait être adapté sans difficulté sur PlayStation 2. En attendant ce miracle, les amateurs de deux-roues devront se contenter de Moto GP2.

Premier bilan

Si le premier volet ne nous a fait ni chaud ni froid, curieusement, le public, lui, a répondu présent. Moto GP fait effectivement partie des titres qui ont plutôt bien marché au moment du lancement de la 128 bits de Sony en Europe. Vous connaissez Namco, depuis le temps, cette suite ne devrait surprendre personne. J'ai l'air de lancer des piques, mais bon, il faut reconnaître qu'en dépit de moyens financiers et humains énormes, les équipes de développement n'ont pas fait preuve d'audace en matière de créativité et ont plutôt tendance à miser sur la sécurité. Mais revenons à nos moutons. La principale nouveauté de ce second volet, c'est le nombre de circuits. Moto GP ne proposait que 5 malheureux tracés, cette fois-ci, vous pourrez torturer la manette des gaz sur 10 circuits officiels ! Youpi ! Du côté des modes de jeu, pas grand-chose à signaler. Vous pourrez disputer un championnat, jouer contre la montre, vous retrouverez les fameux challenges au nombre de 72 qui vous permettront de débloquer une dose de bonus plus ou moins intéressants (course en mode Reverse ou Miroir, pilotes supplémentaires, bonus débiles…). Un moyen de rallonger artificiellement la durée de vie du produit penseront certaines mauvaises langues. Sinon, un mode Légende a fait son apparition sans qu'on en sache plus sur son contenu exact. Concernant l'aspect technique de cette suite, là encore, pas de grosses surprises à signaler. Globalement, Moto GP2 ressemble beaucoup à son prédécesseur… un peu trop à notre goût. Le rendu est certes propre (les développeurs ont légèrement gommé l'effet d'aliasing) mais l'ensemble manque quand même cruellement de détails et de vie. Rien de comparable avec l'ambiance graphique d'un titre comme F1 2001, par exemple. On regrettera d'autre part que les programmeurs n'aient pas pensé à intégrer une vue bulle. Seule petite réjouissance technique, en vue subjective, la pluie vient s'écraser sur la visière de votre casque, l'effet de « glou » est assez réussi. Les sensations, quant à elles, sont identiques à celles du premier opus. Il s'agit toujours d'un mélange grand public d'arcade et de simulation : la moto perd toute adhérence si vous réaccélérez trop violemment dans une courbe, en revanche, vous pouvez littéralement coucher la moto à 50 km/h. Par ailleurs, il n'y a pas de prise en compte des dégâts et les pilotes chutent de façon toujours aussi ridicule. Faute de concurrents sérieux, Moto GP2 devrait logiquement trouver son public. Affaire à suivre…

Mais encore ?

Moto GP2 proposera un large choix de pilotes. D'après nos services de renseignements, Rossi est de la partie. Vous retrouverez également toutes les écuries officielles à savoir Honda, Suzuki, Yamaha, Pulse et Proton. Sinon, sachez qu'au dernier Tokyo Game Show (où plus de 80 titres PS2 ont été dévoilés !), Namco présentait à la presse une première version jouable de Tekken 4. Pour plus de renseignements voir notre reportage spécial Japon…

par Édouard Duchamp

La 2D reste à l'honneur avec ce nouveau jeu de combat made in Capcom. Un classique remis au goût du jour avec, en prime, deux univers qui se croisent. Du bonheur pour les puristes.

Capcom Vs SNK 2 Millionnaire Fight

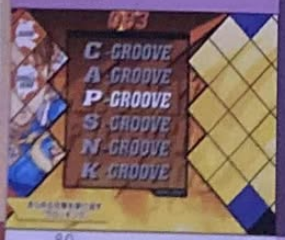
Le retour de la vengeance

On ne se soucie plus du scénario, et des humains peuvent aussi combattre des vampires.

GENRE : Baston pure et dure
ÉDITEUR : Capcom
DÉVELOPPEUR : Capcom (Japon)
SITE INTERNET : www.capcom-europe.com (en anglais)
DISPONIBLE en décembre 2001

Avoir le groove en soi

Afin de contenter toutes les écoles de joueurs, Capcom Vs SNK 2 inclura 6 « grooves », ou manière de jouer son personnage. Comme dans Crash et Spyro qui ne sautent pas de la même manière, les jeux Capcom et SNK ne s'appréhendent pas de la même façon. Les spécialistes pourraient en effet disserter pendant des heures sur la différence entre une esquive (King of Fighters) et une roulade (Street Fighter Zero).



Aimer se mesurer, se jauger, savoir qui sera le plus fort, le meilleur, le vainqueur... une passion toute humaine. 7000 ans d'humanité pensante plus tard, les nouvelles technologies permettent à des amis de s'affronter sans pour autant se blesser. Si vous avez suivi l'histoire, il s'agit des jeux vidéo. Plus précisément, on appelle cela communément les « jeux de baston ». Un genre qui a connu un essor sans précédent entre 1993 et 1998, grâce à la sortie du mythique Street Fighter 2. À cette époque, la 3D était encore une vue de l'esprit, et Street Fighter 2 avait un gros atout : des personnages charismatiques, finement « designés » et des centaines de coups différents. On comparait alors ce jeu à un dessin animé, tant les attitudes des personnages, toutes très différentes, permettaient une identification totale. Succès immédiat, entraînant comme à l'accoutumée un chapelet de suites et de copies plus ou moins conformes. Édité par Capcom, Street Fighter 2 connut d'innombrables suites : Street Fighter 2', Alpha, Turbo, 3, 2nd Impact, 3rd Strike, Zero, Zero 2, Zero 3, et, le dernier en date, Zero 3 Upper. De son côté, l'éditeur SNK se lança aussi dans le grand cirque des jeux de combat avec Fatal Fury, 2, Final Bout, 3, Real Bout, Special, Mark of Wolves, et dans la série Art of Fighting, 2, 3.

Les grandes réunions

Mais la série qui a vraiment fait exploser SNK, c'est King of Fighters 94 et ses suites. Pour la première fois dans un jeu de combat, des personnages de différentes sagas (Fatal Fury, mais aussi d'autres jeux de SNK) se rejoignaient, faisant fi des lignes scénaristiques précédemment établies, pour proposer des cross-over si chers au monde des Comics. Capcom sauta sur l'occasion, deux ans plus tard, en proposant Street Fighter Vs X-Men puis Marvel, où Ryu et Chun-Li donnaient du fil à retordre à Spider-man et Hulk. Et le rêve de tous les joueurs prit enfin forme : les personnages de deux éditeurs différents furent réunis dans un seul et même jeu : Capcom Vs SNK. Le premier volet, fantastique, déçut cependant les fans, car peu de combattants répondaient présents. Ce second volet, lui, les contentera davantage, avec plus de 30 personnages sélectionnables.

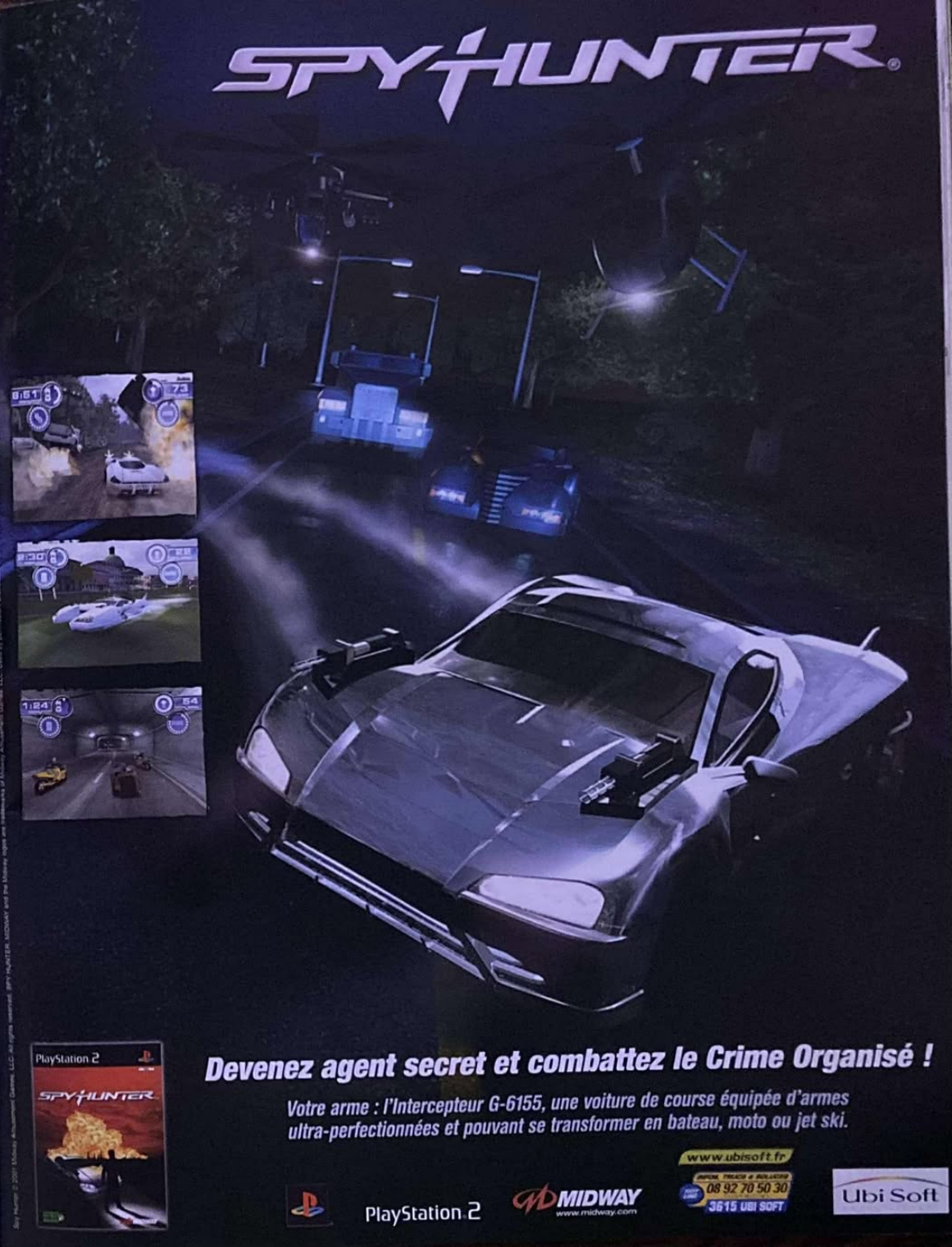
Accessible avant tout

Un possesseur de PlayStation 2 (ou 1) qui ne s'est jamais essayé à Tekken, cela n'existe pas. Pour les jeux en 2D, c'est une autre histoire... Il faudra donc prévenir ces néophytes que jeux de combat en 2D et 3D ne se ressemblent pas forcément. Dans les seconds, les coups sont plus faciles à exécuter et, d'une manière générale, ils sont conçus pour le grand public. Dans les jeux en 2D, par contre, il y a une tonne de « ruses » et autres « super-coups » qu'il faudra maîtriser pour faire des « combos » (abréviation pour « combinaison », soit une suite de coups qui s'enchaînent). Les fanatiques de cet exercice très technique qu'est le jeu de combat 2D seront aux anges. Difficile d'accès pour un large public auquel il ne se destine de toute façon pas, Capcom Vs SNK 2 est un chef-d'œuvre du genre pour les amateurs.

Chez SNK, les personnages ont souvent des looks de dandys.

Les personnages de Capcom sont généralement assez classiques.

La guerre des écoles fait rage aussi sur console !



par Kendy Ty

Un jeu original qui brise la barrière des genres conventionnels pour explorer des horizons ludiques plus excentriques !

Le niveau final rassemble tous les protagonistes du jeu, dans un spectacle musical ultime !

Parappa The Rapper 2

Le rap contre-attaque

GENRE : Jeu musical
ÉDITEUR : Sony C.E.
DÉVELOPPEUR : Sony C.E. (Japon)
SITE INTERNET : Pas de site officiel !
DISPONIBLE en décembre 2001

Les hamburgers de la paisible ville de Parappa le petit chiot sont en danger ! Un mystérieux phénomène transforme toute la viande des sandwichs en bordées de nouilles ! Armé de son phrasé légendaire, notre héros va donc tenter de résoudre cette énigme épineuse en menant sa propre enquête. Pour ceux qui ne connaissent pas encore Parappa, sachez qu'il s'agit d'un soft fort original qui sollicite votre sens du rythme. Les parties revêtent la forme de joutes musicales avec différents protagonistes dirigés par l'ordinateur. Vous devez lors de ces « Clashs » reproduire des combinaisons de touches qui apparaissent à l'écran, et ce, avec une exactitude métronomique redoutable sous peine de connaître le fatal Game Over. Les thèmes musicaux abordés tournent autour de la Fusion, avec des mélanges de mélodies funk combinées à des influences hip hop. Car loin de se cantonner au simple rôle de jeu vidéo, Parappa the Rapper 2 peut aussi se targuer de bénéficier d'une bande-son ahurissante digne des plus grands albums du genre. D'ailleurs, son premier opus a connu un second souffle sous forme d'un CD Audio, qui lui a valu de gagner le prix du Best Artist Award au salon Multimédia Grand Prix de 1997 !

Des nouveautés

Nettement moins difficile que Um Jammer Lammy sur PSone (la variante de Parappa avec une guitare électrique), ce second volet apporte cependant de petites nouveautés bien plaisantes. Par exemple, il sera désormais possible, avant chaque affrontement verbal, de s'entraîner avec un ordinateur. Une option lumineuse fort pratique pour se chauffer les doigts et les réflexes rythmiques, tout en s'adaptant au niveau de difficulté crescendo des exercices. De plus, les amateurs du chiot brailleur auront aussi le plaisir de retrouver des personnages aussi attachants que le professeur de karaté « Tête d'Oignon », qui leur proposera des mini-jeux bonus très amusants, comme casser des planches de bois ou des disques vinyles dans un Dojo Zen ! Autrement, le style graphique est toujours aussi séduisant et mignon, avec une réalisation enfantine qui fait penser à un univers féerique de carton-pâte. On ne change pas une recette qui marche au Japon ! D'autant plus que c'est par son esthétisme attendrissant que le soft a réussi à ouvrir une brèche auprès de la gente féminine nippone, jusqu'ici imperméable aux plaisirs vidéoludiques. En somme, Parappa 2 promettra de trancher avec les productions du moment par son non-conformisme et son charisme. Avec ses 8 stages et ses divers modes de jeu (Contre l'ordinateur, Duel entre potes, etc.), espérons qu'il réussisse à remporter un franc succès dans notre pays et à attirer à leur tour, dans ses filets, nos chères ménagères blondes !

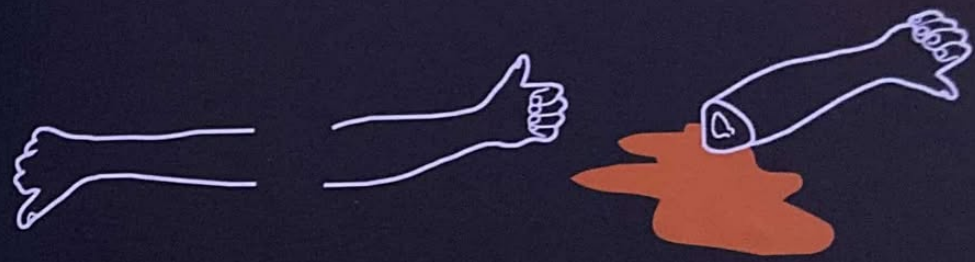
Vous retrouverez le fameux professeur de karaté du premier Parappa !

Les combinaisons de touches s'affichent en haut de l'écran.

Le créateur de Parappa

Masaya Matsuura est né à Osaka au Japon, en juin 1961. Diplômé en Sociologie à l'université de Ritsumeikan, il a 19 ans seulement lorsqu'il s'achète son premier ordinateur. De là, il entame ses débuts dans l'expérimentation vidéoludique en programmant des ébauches de jeux musicaux. Il participe plus tard à de nombreux projets toujours liés au domaine de la musique, en produisant des disques et des logiciels entre 1985 et 1994. C'est en 1996 qu'il commence à collaborer avec Sony en sortant son premier soft (Parappa the Rapper) sur la PSone, qui a d'ailleurs fait l'effet d'une bombe au Japon. En 1999, il utilise à nouveau ses talents de compositeurs pour créer un épisode annexe à son titre phare (Um Jammer Lammy).

france telecom



Nul ? Bien ? Saignant ?

Comment vous trouvez ce nouveau jeu ?

Où que vous soyez et quand vous le voulez, donnez votre avis et échangez par SMS, sur le chat orange "jeux" de votre mobile (inscription en composant le 239).
Renseignements sur www.orange.fr et au 0800 830 800 (numéro vert)

Le futur, vous l'aimez comment ?

orange™

Accès disponible dans la zone de couverture du service Orange. • BETE ÉCHANGE

Si vous voyez une mer, vous avez de la chance. Moi, je vois un syphon.

Avec Kelly Slater, Sunny Garcia vous emmène sur les plages de sable fin, là où le soleil et les vagues vous font rêver… Doit-on sérieusement s'en réjouir ?

Sunny Garcia Surfing

Glou, glou, glou…

GENRE : Surf
ÉDITEUR : Ubi Soft
DÉVELOPPEUR : Krome Studios (États-Unis)
SITE INTERNET : www.kromestudios.com (en anglais)
DISPONIBLE en novembre 2001

La PS2 est toujours à la recherche d'un titre de surf qui offrira de véritables sensations salines aux amateurs du genre. Avec Sunny Garcia Surfing, la vague métaphysique tant recherchée est encore bien loin de déferler sur le rivage vidéoludique. Malgré les différentes conditions climatiques, les vagues et l'apparence de l'eau sont à des années-lumière d'un titre comme Splashdown (voir rubrique Travelling). Les nombreuses figures se terminent irrémédiablement dans l'eau, et ce ne sont pas les différents spots dont la plupart sont à débloquer, qui vont apporter à ce titre le fun qui lui manque. Comme les débutants, on commence par passer son temps à barboter plutôt que debout sur la planche. Après quelques tentatives, votre surfeur effectuera tant bien que mal des tricks saccadés. Avec une mauvaise réalisation, les développeurs sont en train de se noyer dans un verre d'eau et ne proposent pour l'instant qu'un jeu qui ne va pas ensoleiller cette fin d'année. Je prends le pari que Sunny Garcia Surfing fera partie des Autres Sorties le mois prochain (alors qu'il sera vraisemblablement déjà disponible en boutique), avec une note, hum… très salée !

Batman en approche ! Une pré-version du jeu traverse nos locaux alors que le titre sort dans le commerce dans quelques jours… Curieux.

Batman Vengeance

Un jeu de la nuit noire

GENRE : Action
ÉDITEUR : Ubi Soft
DÉVELOPPEUR : Ubi Soft (Canada)
SITE INTERNET : /
DISPONIBLE en novembre 2001

Un nom qui fait froid dans le dos lorsqu'on l'associe à la PlayStation. Souvenez-vous de Batman of the Future, un titre qui faisait injure à cette bonne vieille PSone. À notre plus grande joie, Batman Vengeance s'en sort plutôt pas mal. En reprenant les ingrédients, les acteurs et surtout l'ambiance du dessin animé, ce nouveau Batman parlera tout de suite aux fans du super-héros. Au programme, une bonne vingtaine de missions variées au volant de la Batmobile, aux commandes du Batcraft et des combats contre des SWAT et autres ennemis qui permettront de venir à bout de Freeze et du Joker. Les environnements, moches, mais fidèles à la série redonnent à la super chauve-souris son rôle de justicier de l'ombre planant sur Gotham City. Bat-filets, Bat-menottes, Bat-grappin… feront partie de l'attirail bien planqué sous la cape du héros. Petite précision, il est fort possible que vous trouviez Batman Vengeance dans le commerce dès la fin du mois. Nous ne saurions trop vous conseiller d'attendre notre Travelling complet (début décembre), qui réserve parfois de mauvaises surprises, avant de débourser la « modique » somme de 399 F (60,83 €).

Et hop, un « Bat coup de pomg » dans la face d'esquimeau !

Dès que l'icône apparaît, le Bat-grappin peut être envoyé pour atteindre des endroits inaccessibles par un simple saut.

LOTUS CHALLENGE™
ADVANCED TECHNOLOGY 100% ANALOGIC
De nouvelles sensations analogiques pour la nouvelle génération de simulation automobile
2 jeux en 1 : 36 missions et 30 courses
Intelligence artificielle compétitive et réaliste
38 véhicules mythiques à débloquer
Dégats et chocs impactant, immédiatement, votre conduite
1 à 2 joueurs
5 modes de jeu et des cascades inédites
PlayStation 2
GAGNEZ UNE LOTUS ELISE
d'une valeur de 210 000 FRS* du 31 Octobre 2001 au 15 Janvier 2002
en appelant le 08 36 68 94 95** et retrouvez chaque semaine sur turbo.fr les 2 joueurs sélectionnés pour la grande finale Lotus challenge
Le règlement du jeu est déposé chez Maître Saragoussi, huissier de justice à Paris et peut être envoyé sur simple demande à : BLCV, Concours Lotus Challenge, 2 quai Aulagnier - 92600 ASNIERES - 0826 829 830
VALEUR : 210 000 FRS
Kujo
FUN TV
turbo.fr
Virgin interactive

par Angel Davila

Un jeu de rôle épique, superbe, qui comblera tous les amateurs de softs de longue haleine.

Grandia Xtreme
L'autre RPG

GENRE : RPG
ÉDITEUR : Enix
DÉVELOPPEUR : Arc System Works (Japon)
SITE INTERNET : /
DISPONIBLE printemps 2002 (au Japon)

Alors qu'Ubi Soft sortira Grandia 2 d'ici la fin de l'année en Europe, de l'autre côté de la planète, au Japon, sa suite Grandia Xtreme est déjà en chantier. Pour développer ce nouveau volet, Enix s'est associé avec Game Arts afin de mettre en commun leur savoir-faire. S'il n'a pas été nommé Grandia 3, c'est parce que l'éditeur considère que l'évolution est extrême par rapport aux autres volets, d'où le nom. Toutefois, l'éditeur insiste sur le fait que le système de combat reste le même. Heureusement d'ailleurs, vu que c'est cette phase qui l'a rendu célèbre dans le monde entier. Certains fans de RPG pensent même qu'il s'agit du meilleur du genre. Ensuite, c'est surtout dans l'esthétique que l'évolution est flagrante. Pendant les phases d'exploration, les différents lieux sont remplis de petits détails qui viennent enrichir l'univers en lui donnant un aspect vivant. De plus, si l'action se déroule essentiellement dans des donjons, il y a une certaine interactivité avec le décor dans le sens où l'on peut voir les rochers chuter ou le sol s'effondrer. Quant au scénario, il a l'air d'un classicisme à toute épreuve. Vous dirigez le héros, Ethan, ainsi que 7 partenaires, dans un monde impitoyable qu'il faut sauver d'une menace maléfique. La représentation des personnages reste fantaisiste, à l'opposé de Final Fantasy X. C'est justement avec ce dernier que la compétition pour le titre du meilleur RPG sur PlayStation 2 va se jouer. Ouvrez les paris, ça risque d'être chaud !

par Xavier Brun

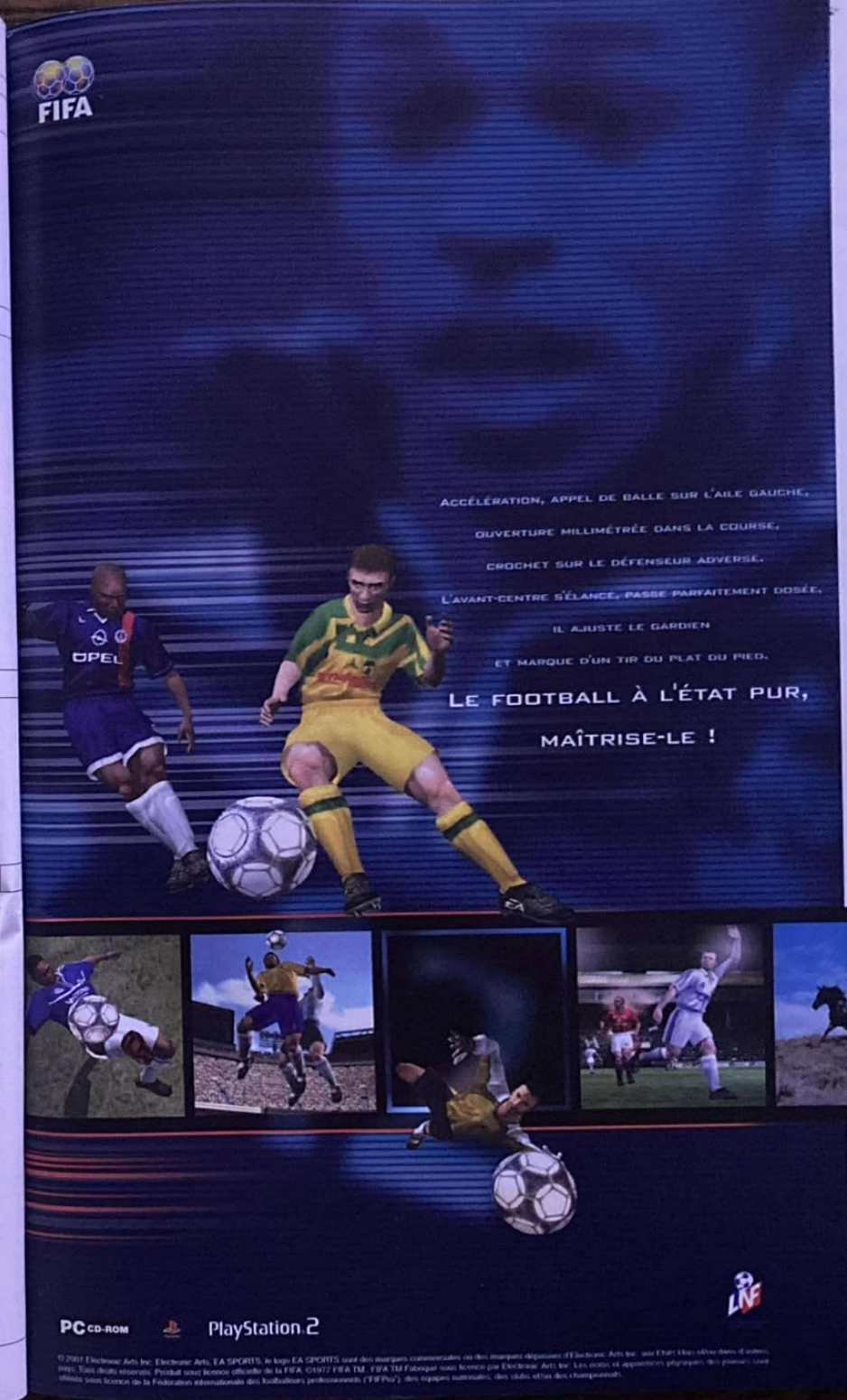
WTA Tour Tennis
Raquettes et jupettes

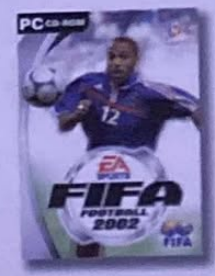
Pas de quoi s'extasier avec cette première simulation de tennis... Même s'il s'agit de Konami, pas de quoi sauter au plafond.

Le service, comme le retour, est un exercice difficile mais primordial pour prendre l'ascendant sur son adversaire.

Annoncé pour cet été, puis pour la fin de l'année, WTA Tour Tennis ne verra finalement le jour qu'en 2002. L'absence de jeux dédiés à la balle jaune laisse le champ libre à cette « simulation » de mini-jupes sur pattes, qui n'a toujours pas réussi à nous convaincre. Les 20 têtes de série telles que Seles, Capriati, Williams, Testud, euh non, pas Testud !, sont à peine reconnaissables. Pour l'instant, l'animation de ces joueuses est saccadée, la moitié des lignes du cours disparaissent lors de chaque frappe, le filet scintille à mort et l'écran tangue en continu pour reproduire la concentration d'une joueuse avant un retour de service. Bonjour le mal de mer ! Il faut également que vous sachiez que Konami développe en interne un autre jeu sous licence WTA, qui devrait voir le jour peu après ce WTA Tour Tennis et que l'on peut d'ores et déjà supposer de meilleure facture. En attendant, prions pour que l'exceptionnel titre de Sega, Virtua Tennis 2K2 voie rapidement le jour sur PS2 (prévu pour le printemps 2002). La concurrence n'aura qu'à bien se tenir face à ce titre qui reprend des joueurs de l'ATP et des joueuses de la WTA.

GENRE : Tennis
ÉDITEUR : Konami
DÉVELOPPEUR : LCE (Lucidlia Computer Entertainment, Japon)
SITE INTERNET : /
DISPONIBLE début 2002





par Angel Davila

Du ski sur PS2 ! Alpine Racer, c'est un hit des salles d'Arcade qui arrive enfin dans nos salons.

Alpine Racer 3

La glisse old-school !

Chaque skieur a des capacités différentes.

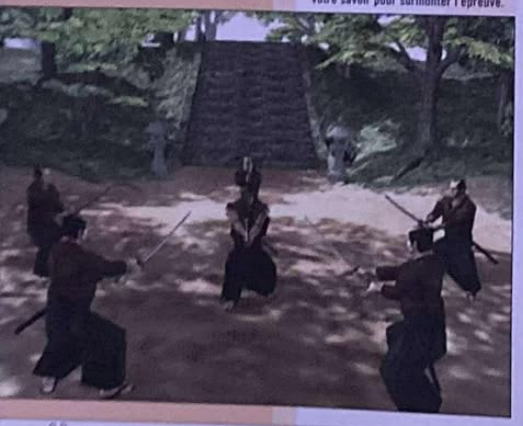
Comme pas mal de jeux made in Namco, la série des Alpine Racer s'est d'abord fait connaître en Arcade. Si vous êtes un habitué de ce genre d'endroit, vous vous souviendrez sûrement d'une borne d'Arcade à laquelle était fixée une paire de skis. L'objectif était simple, descendre les pistes à toute vitesse et battre les concurrents. Un bête jeu de course mais avec des skis, en somme.... À présent, le troisième volet est en cours de développement sur PlayStation 2. Bien évidemment, les skis ne seront pas fournis, mais le fun devrait quand même rester intact. Comme ses prédécesseurs, nul besoin d'un quelconque bouton pour jouer ; seule la croix de direction ou le stick analogique sert à diriger le skieur. À vous de dévaler les pentes avec l'un des six personnages disponibles, qui possèdent chacun une spécialité, comme la vitesse, l'agilité ou la résistance. Pour combler l'absence de tricks, l'éditeur a mis l'accent sur le design des pistes. Ainsi, parfois, des avalanches se déclencheront en faisant apparaître des obstacles à éviter. De même, lorsque l'on atteint le bas de la montagne, un brouillard se dissipera, dévoilant la nouvelle piste qui s'offre à vous, rendant les transitions agréables. Jouant clairement la carte de l'Arcade, Alpine Racer 3 n'a pas la prétention d'être une simulation. Il s'agit tout simplement d'un Ridge Racer sans la voiture et avec des skis. La vitesse est bien rendue, les « circuits » bien modélisés et les adversaires sont suffisamment coriaces pour rendre le challenge stimulant. Il ne reste plus qu'à connaître une date de sortie précise pour l'Europe.

GENRE : Ski
ÉDITEUR : Namco (Japon)
DÉVELOPPEUR : Namco (Japon)
SITE INTERNET : /
DISPONIBLE printemps 2002 (au Japon)

Quelques sauts viendront pimenter la course !

GENRE : Simulation de combat au sabre
ÉDITEUR : Genki
DÉVELOPPEUR : Lightweight (Japon)
SITE INTERNET : /
DISPONIBLE printemps 2002 (au Japon)

Seul contre cinq, il va falloir user de tout votre savoir pour surmonter l'épreuve.

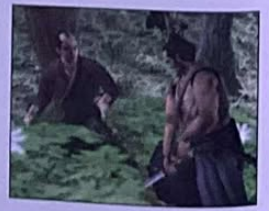


Kengo 2

Le retour du samouraï

Intelligent, beau et zen, voici le premier Kengo. Impossible de passer sous silence sa suite, actuellement en préparation au Japon.

À l'époque, Kengo premier du nom avait étonné par son approche différente du jeu de combat. Loin de prêcher le bourrinage, le titre de Lightweight mettait plutôt en avant la quête du samouraï, dans son apprentissage de la maîtrise de l'arme blanche. Une sorte d'anti-Tekken qui a su gagner des fans de par le monde. Dans cette suite, la philosophie reste inchangée. La trentaine de combattants sont tous des maîtres célèbres dans l'histoire du maniement du sabre au Japon. Les diverses techniques de combat ont été fidèlement restituées et il vous faudra de nombreuses heures de formation pour les maîtriser. Les relations entre les différents maîtres seront complexes et auront une influence sur le déroulement de l'histoire. En termes de nouveautés, on remarque notamment, l'apparition de combats contre cinq adversaires (simultanément), qui vous obligeront à élargir votre sens stratégique. Des confrontations entre les différents maîtres seront aussi monnaie courante. Autrement, le joueur n'est plus dans l'obligation d'intégrer un dojo ; il peut ainsi assurer son apprentissage tout seul. Enfin, pour ce qui est des décors, les aires de combat seront plus variées que dans le premier volet. Au final, Kengo 2 s'annonce comme une véritable simulation de sabre, respectueuse des traditions asiatiques dans lesquelles on encourage le joueur à pratiquer son art avec finesse et intelligence. La réalisation, toujours aussi soignée, promet d'être à la hauteur de la PlayStation 2. On a hâte de voir ça !



Enfin sur Playstation® 2

Crash Bandicoot est de retour ! Encore plus rapide, avec des véhicules 2 fois plus délirants et des graphismes 2 fois plus fous. Crash revient dans une nouvelle aventure 2 fois plus dingue : La Vengeance de Cortex. Ça ne sera pas comme au bon vieux temps... Ça sera 2 fois mieux !

2 * plus rapide, 2 * plus fort, 2 * plus génial !

PlayStation 2

POUR TOUS PUBLICS

KONAMI

UNIVERSAL

UNIVERSAL INTERACTIVE

'Crash Bandicoot : La vengeance de Cortex' © 2001 Universal Interactive Studios, Inc. Crash Bandicoot et tous les personnages mentionnés sont ™ et © d'Universal Interactive Studios. Tous droits réservés. 'Playstation' et le logo 'PS' sont des marques déposées de Sony Computer Entertainment Inc. 'KONAMI' est une marque déposée de KONAMI CORPORATION. © 2001 KONAMI CORPORATION. Tous droits réservés. Toutes les autres marques appartiennent à leurs propriétaires respectifs.

par Julien Hubert

Sony et Square, Sony VS Microsoft, Sony et Sega... Y en a que pour Sony ce mois-ci ! Rachat, deal, leader des charts, le constructeur nippon semble au mieux de sa forme !

Sony investit chez Square

SONY SQUARESOFT

Sony Computer Entertainment vient de débourser la coquette somme de 14,9 milliards de yens (soit 134,5 millions d'euros) pour l'investir en actions chez Square, le fameux éditeur-développeur japonais, connu notamment pour sa série Final Fantasy. L'opération représente 11,2 millions d'actions à 1 330 yens chacune et fera de Sony Computer Entertainment le deuxième actionnaire de la société, avec une participation de 18,6 %.

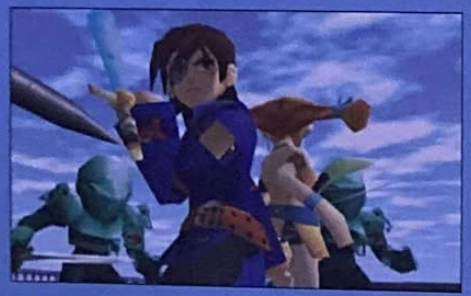
Square confirme ainsi son implication quasiment exclusive dans le développement de jeux sur PlayStation 2, même si du même coup, la société indique qu'elle profitera de cette somme d'argent pour diminuer sa dette et financer ses opérations quotidiennes.

Chez Sony, évidemment, on s'assure une gamme de titres populaires, vendeurs et de grande qualité pour les années à venir. Une entente renforcée qui ne pourra ainsi faire que du bien à la PlayStation 2... C'est beau quand tout le monde est content !

Les jeux PlayStation 2 dominent les charts japonais

Le bilan des ventes de jeux vidéo sur le territoire japonais, pour la première partie de l'année 2001 (du 2 avril au 30 septembre), fait la part belle aux titres PlayStation 2 ! Final Fantasy X (Square), Gran Turismo 3 (SCE), Everybody's Golf 3 (SCE) et Devil May Cry (Capcom) dominent en effet la liste récemment dévoilée, en occupant respectivement les quatre premières places. On note au passage des chiffres de vente impressionnants (compte tenu de l'état actuel du marché au pays du Soleil Levant), puisque deux de ces titres représentent des « Million Sellers ». Final Fantasy X a en effet presque atteint les 2,4 millions d'unités vendues, tandis que Gran Turismo 3 A-Spec (qui a en plus fait un carton aux États-Unis et en Europe) plafonne à environ 1,6 million d'unités ! Profitons-en pour jeter un coup d'œil aux derniers charts nippons (qui concernent les ventes de la première semaine d'octobre) et constater à nouveau l'impressionnante domination de la 128 bits de Sony : les 5 premières places sont occupées par des jeux PS2 ! On relève dans l'ordre : Shin Sangokou Musou 2 (Dynasty Warriors 3), Time Crisis 2, King's Field IV, Silent Hill 2 et Ace Combat 4 : Shattered Skies. La domination est totale !

Le nouveau visage de Sega



Sega a profité du dernier Tokyo Game Show pour montrer au monde sa grande détermination ! Désormais, en tant que développeur et éditeur tiers uniquement, l'objectif numéro 1 annoncé par le « nouveau Sega » (pour reprendre les mots du communiqué) n'est ni plus ni moins que devenir le leader mondial du divertissement interactif ! Rien que ça ! Il faut avouer que la firme nippone a plus d'un hit dans son sac et qu'avec un parc potentiel doublé d'une toute nouvelle politique multiplate-forme, elle a toutes les chances d'y arriver. Les onze équipes de développement internes travaillent d'arrache-pied pour nous pondre les différents hits de la marque, le plus rapidement possible.

On savait déjà que Sega allait adapter par exemple son excellente gamme de jeux de sports sur PlayStation 2, mais la bonne nouvelle reste qu'il a aussi profité de l'occasion pour dévoiler de nouveaux titres dans sa line-up ! Parmi les grosses annonces, on retiendra Jet Set Radio Future (roller in-line futuriste, rap et graffitis !), Skies of Arcadia (un RPG de très grande qualité) ou encore Space Channel 5 Part 2 (un jeu musical super original).

Sony farceur de la communication !

Les 16 et 17 octobre derniers, à Cannes, Microsoft organisait le « X01 » pour présenter, à la presse européenne (il y avait aussi des journalistes japonais), sa future console 128 bits : la Xbox... Vous vous demandez sûrement pourquoi nous vous parlons de cela ici ; la réponse tient tout simplement dans la photo qui accompagne cette petite brève ! « Faites comme si on n'était pas là. » Une phrase toute bête, écrite noir sur blanc en gros caractères, agrémentée d'un tout petit logo PS2 et... placardée en français et en anglais devant les hôtels des journalistes !!! Une manière très ironique, mais non moins rigolote, il faut l'avouer, d'imposer sa présence et de marquer les esprits de tout le monde. Une sympathique manœuvre marketing de la part de Sony, qui détourne avec subtilité les lois sur la publicité comparative et annonce clairement le terrain principal de la guéguerre à venir...

FAITES COMME SI ON N'ÉTAIT PAS LÀ.

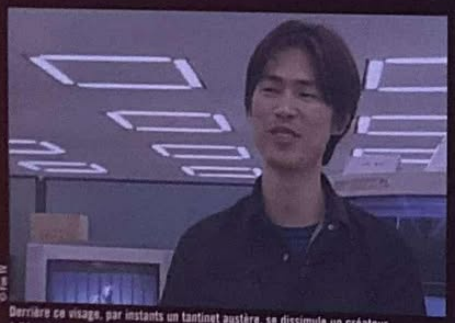
PS2

no more rules
gta III
PS2
Public Adultes DÉCONSEILLÉ aux moins de 16 ans

SILENT HILL 2 PAR...

AKIHIRO IMAMURA & TAKAYOSHI SATO

Ceux qui ne percevront que l'aspect malsain des aventures de James Sunderland n'auront qu'une vision tronquée de Silent Hill 2. En effet, à l'image des meilleurs romans, le message d'Akihiro Imamura ne commence à se dévoiler que lorsque le « jeu » se conclut. Ainsi, si je vous disais que Silent Hill 2 parle avant tout d'amour, étonné ? Alors écoutez ces hommes passionnés...



Derrière ce visage, par instants un tantinet austère, se dissimule un créateur à l'écoute des émotions des joueurs.

Play2Mag : S'il y avait un message à retenir de Silent Hill 2...
Akihiro Imamura (Producteur du projet) : En fait, au-delà du sentiment de peur autour duquel s'articule toute l'histoire, j'ai voulu que l'amour de la famille constitue vraiment le thème principal de l'aventure. Je serai personnellement ravi, si, après s'être essayés à Silent Hill 2, les joueurs réfléchissaient quelque peu sur ce que représente l'amour.

Le trop plein d'horreur servirait donc à catalyser les émotions ?
A.I. : En quelque sorte. Je peux comprendre qu'il soit difficile de percevoir les émotions de prime abord, pourtant, après avoir fini le jeu et découvert les différentes fins possibles, vous comprendrez mieux ce que je veux dire. Créer un titre qui ne fasse qu'angoisser le joueur ne m'intéressait pas. Avec mon équipe, nous avons donc veillé à peaufiner les sentiments des personnages, à les rendre foncièrement humains. Il s'agit d'individus tourmentés, fragiles, mais avant tout touchants, chacun à leur manière.

Est-ce pour mieux servir ce propos que les expressions des visages ont été à ce point détaillées ?
Takayoshi Sato (Responsable des cinématiques) : Tout à fait. Il fallait que le joueur puisse instantanément ressentir la psychologie du personnage, fut-elle ambiguë. Pour parvenir à ce résultat, nous avons réalisé une quantité astronomique de croquis. Par exemple, je me regardais dans une glace et j'observais la manière dont bougent les muscles du visage. J'ai aussi regardé attentivement des acteurs, puis, avec mon équipe, nous avons travaillé sur des modèles 3D très précis en nous concentrant sur les émotions. Vous remarquerez aussi que les héros que nous avons créés possèdent quelques défauts physiques. C'était tout à fait pensé, car nous ne voulions pas de personnages aussi lisses que dans le film Final Fantasy. Ce sont les imperfections de la peau, les tics qui font que vous croirez en nos personnages. À la base, nous avons utilisé les mêmes instruments que pour le premier Silent Hill, mais nous avons tout optimisé.

À quoi ressemble une journée de travail traditionnelle pour la Silent Team ?
A.I. : Lorsque vous dirigez une production telle que Silent Hill 2, vous vous devez de prendre en compte de nombreux éléments, aussi bien d'ordre technique qu'humain. Chaque jour, je veille donc personnellement à rencontrer chaque membre de l'équipe, à donner certaines directives, mais aussi à résoudre les éventuels conflits qui peuvent, à terme, parasiter notre travail. Pourtant, le point sur lequel j'insiste le plus reste l'unification de notre processus de création afin que nous convergions tous vers des objectifs communs.

Ménager les susceptibilités ne doit pas toujours s'avérer aisé...
A.I. : En effet. Au cours du développement, je me souviens de quelques discussions assez houleuses où certains artistes souhaitaient vivement imposer leurs propres idées, leurs visions de certaines situations. Je vous avouerai qu'il ne fut pas toujours évident de conclure ces réunions, mais, d'un autre côté, ce type de conversations se révèle souvent enrichissant.

Lors du processus de création, quel élément apparaissait en premier lieu dans votre esprit. Le sentiment lié à un lieu ou l'inverse ?
A.I. : Chez moi, ce que je veux exprimer prime toujours. Ainsi, une fois que j'ai bien cerné les émotions et les sensations que je désire véhiculer, je passe à la réalisation. Procéder de la sorte permet d'insuffler une âme aux environnements, de donner un sens aux actions...

Une vision que seule la PlayStation 2 vous permettait de réaliser ?
A.I. : Nous avons appréhendé cette console d'une manière pragmatique, à savoir comme une machine nous permettant de donner vie à notre imaginaire. Cependant, nous avons dû effectuer de nombreux travaux de recherche afin de puiser la quintessence de la PlayStation 2.

Certains effets spéciaux comme le brouillard semblent si réalistes...
A.I. : Nous avons passé énormément de temps pour développer un moteur spécifique à la gestion de la brume ainsi qu'aux éclairages dynamiques. Il s'agit de domaines dans lesquels la PlayStation 2 excelle. En revanche, il a fallu batailler avec le hardware afin d'afficher des textures suffisamment fines à l'écran. À ce titre, l'ajout du filtre nous a permis de donner un cachet plus cinématographique, tout en renforçant l'atmosphère.

Qu'est-ce qui différencie la peur ressentie dans Silent Hill 2 de celle éprouvée dans Resident Evil ?
A.I. : Dans notre jeu, il existe une crainte latente, un sentiment d'oppression qui ne sont pas directement dus aux ennemis rencontrés. Contrairement à Resident Evil où la peur est intimement liée aux zombis, nous avons préféré développer un sentiment d'effroi plus diffus. Nous ne misons pas sur le sentiment de surprise, sur les sursauts. Beaucoup de choses comme des bruits étranges, des cris ou même la brume stimulent vos sens et permettent de jouer avec les instincts du joueur.

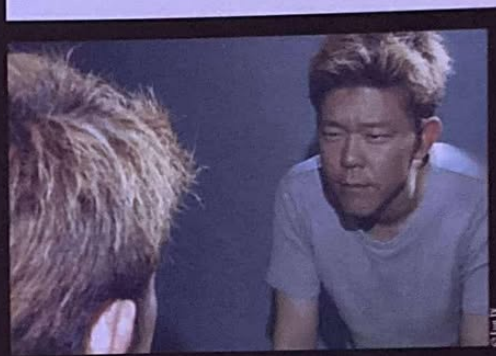
Existe-t-il un facteur prépondérant lorsqu'il s'agit de créer l'effroi ?
A.I. : Je ne pense pas qu'on puisse nommer un élément en particulier. Il s'agit plus d'une combinaison. En fait, l'alchimie doit se produire entre les images et l'ambiance sonore. Comme dans Silent Hill 2, lorsque ces deux ingrédients fusionnent, il devient plus facile de toucher directement le cœur des spectateurs.

On parle de plus en plus du rapprochement entre jeu vidéo et cinéma...
T.S. : Jeu et film restent encore très séparés. Pour moi, les jeux vidéo constituent un média à part entière, procurant des sensations bien distinctes de celles éprouvées au cinéma. Le joueur est acteur, il modèle son environnement, tandis que le spectateur subit le film sans pouvoir l'altérer. Silent Hill 2 est avant tout un loisir interactif, ce qui ne veut pas dire qu'il est dénué d'émotions.

Quelles sont pour vous les principales différences entre les publics japonais, américain et européen ?
A.I. : Même s'il reste assez difficile de généraliser, il me semble qu'il s'agit surtout de la manière dont chacun apprécie un jeu... de manière active ou passive. J'ai l'impression que la plupart des joueurs nippons sont plutôt spectateurs de l'intrigue, ils suivent de très près le scénario. Tandis que le public occidental apprécie beaucoup plus les séquences d'action, toutes les interactions.

Des différences que vous avez prises en compte dans les différentes versions ?
A.I. : Bien que nous n'ayons pas changé le corps de l'aventure, nous avons effectivement inséré des niveaux de difficulté variables afin que chacun puisse appréhender le jeu comme il le souhaite.

Avez-vous été obligé de vous autocensurer ?
A.I. : Dès le départ, nous souhaitions absolument obtenir un effet de sang réaliste et nous y sommes parvenus. Cependant, c'est vrai que parfois nous nous sommes demandés s'il ne fallait adoucir certains éléments. Dans ce genre de développement, plus vous avancez, plus votre sensibilité a tendance à s'engourdir, il faut donc constamment rester vigilent.



Takayoshi Sato a passé beaucoup de temps devant le miroir pour mieux cerner les expressions de visages à donner, plus tard, à ses personnages.

« L'amour de la famille constitue vraiment le thème principal de l'aventure. »

AU-DELÀ DE L'HORREUR, LES CRÉATEURS...

par Julien Chièze

GENRE : Survival/horror **ÉDITEUR** : Konami
DÉVELOPPEUR : Silent Team (Japon) **DISPONIBLE** le 23 novembre 2001
SITE INTERNET : www.konamityo.com/sh2/e/menu.html (en anglais)

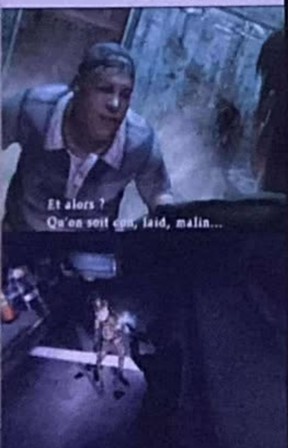
SILENT HILL 2

LE CHEF-D'ŒUVRE

Certains considéreront Silent Hill 2 comme une prouesse technologique et ils auront raison. D'autres préféreront parler de son atmosphère unique et ils n'auront pas tort. Quoi qu'il en soit, lorsque des images et des sons parviennent à susciter tant d'émotion, il n'existe qu'un mot pour qualifier cet état second. Et il s'agit bien là d'art…

NOMBRE DE JOUEURS : 1
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 4 (action) et 3 (énigmes)
LANGUE : Sous-titres en français
CHIFFRE-CLÉ : 4 fins + 1 fin bonus supra-débile
PARTICULARITÉ : Ne peut être essayé par des sujets sensibles ou cardiaques

Eddie n'a peut-être pas un physique facile et une conscience tranquille, mais il ne vaut mieux pas le chercher.



Enveloppé par un troublant manteau de brume, happé par le souffle de l'inconnu et tétanisé par les souvenirs d'horreurs passées, les premiers pas dans Silent Hill 2 s'effectuent avec une jubilation mâtinée d'appréhension. Impossible de reculer. La descente aux enfers se poursuit, pesante, inexorable. Un fébrile mouvement de caméra, un râle perçu au loin suffisent à planter un décor que l'on perçoit déjà bien macabre. Ainsi, après des mois d'attente, nous voici enfin en compagnie de James Sunderland. L'homme est soucieux et on le serait à moins. C'est une lettre qui l'a plongé dans la stupeur la plus totale. Une lettre de sa femme, Mary… morte il y a de cela trois ans maintenant, des suites d'une foudroyante maladie ! Pourtant, pas de doute possible, il s'agit bien de l'écriture de Mary ; elle l'appelle. Serait-elle vivante ? Mais non, c'est tout bonnement impossible… alors… alors quoi ? Pourquoi l'attendrait-elle dans « ce lieu spécial » à Silent Hill ? Pourquoi viendrait-elle de nouveau hanter les souvenirs de James ? La réponse, vous mettrez probablement une petite dizaine d'heures à la trouver, à moins que le problème ne soit bien plus complexe que cela, qu'il n'y ait pas « qu'une seule » réponse… Mais comment aurait-il pu en être autrement avec une telle production ? Une aventure, que dis-je ? une expérience unique plus qu'un simple jeu, qui se vit de manière viscérale, mettant en alerte tous les sens. Un voyage qui devra toutefois être réservé aux seuls joueurs matures et il ne s'agit pas d'un conseil en l'air…

© Konami

La vue

« Doué d'une vue plus subtile, tu verras toutes les choses mouvantes. » Friedrich Nietzsche

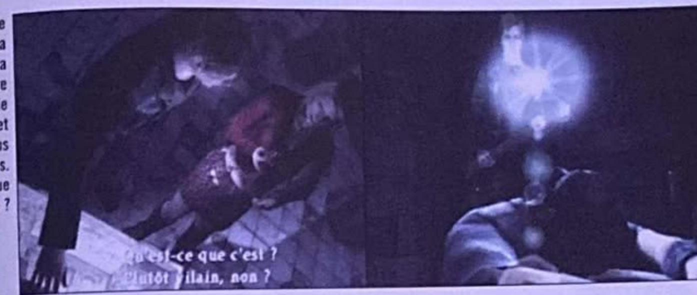
Le mystère attise la curiosité. L'obscurité effraie tout comme elle capte l'attention. C'est une certitude, l'univers de Silent Hill 2 possède un charme aussi repoussant, qu'attirant, auquel il semble vain de vouloir résister. Ainsi, le scénariste aura beau avoir écrit une histoire aussi tortueuse qu'intrigante, autant voir la vérité en face : le véritable héros de cette aventure n'est autre que la ville ! Un personnage froid, inflexible, ravagé par les griffes de rites qu'on devine par endroits sataniques, mais aussi pudique et qui ne dévoilera tous ses atours qu'aux plus téméraires. Gigantesque, constituée de nombreux quartiers affichant leur diversité (lac, forêt, quartiers marchands, bowling, hôtel, etc.), Silent Hill (oui, oui, il s'agit bien du nom de cette petite bourgade américaine) se présente avec une finesse rarement atteinte et joue ici un rôle primordial dans le drame qui se noue sous nos yeux. En effet, cet être à multiples facettes possède une vraie personnalité, sait réagir à vos actions et se délecte de vos errements. Les environnements sont glauques, les séquences qui s'y déroulent souvent malsaines. On a parfois envie de s'aérer, tant la suffocation est proche. Mais nous y reviendrons plus tard. Si, initialement, seul le brouillard venait perturber votre progression, au fil de l'aventure, la nuit finira par tomber, vous plongeant ainsi dans des ténèbres toujours plus inextricables. Tout est alors question d'observation, de réflexion. Impossible d'espérer survivre sans collecter, puis étudier minutieusement vos différents plans. À ce point, un système de notation (des indices s'inscrivent sur les plans à mesure que vous les collectez) a été pensé avec justesse afin de décupler l'immersion et faciliter vos repérages. Reste alors à demeurer attentif, à naviguer à vue en vous servant habilement de votre lampe torche. Une progression qui, même si elle se veut cruellement lugubre, reste néanmoins réellement envoûtante, tant la réalisation graphique se révèle somptueuse. Bluffant tout simplement. Textures volontairement altérées (bois, carrelage dépoli, meubles avachis, murs suintants), architectures riches et soignées, décors photo-réalistes, personnages aux mille et une expressions (l'Emotion Engine démontre enfin ce dont elle est capable), modélisation d'une redoutable finesse… pas de doute, il s'agit d'un des jeux les plus réalistes jamais créés. Surtout qu'une petite astuce graphique, sous la forme d'un filtre appliqué à l'image, rend l'ensemble encore plus crédible, tout en conférant un rendu plus étouffant, plus granuleux. Reste à se déplacer avec un James Sunderland, homme parfois un peu essoufflé (sa course se fait alors plus hésitante, le temps de reprendre son souffle), souvent décontenancé par les immondes créatures qui l'assaillent (votre tir se fera alors moins précis et vous devrez vous rapprocher de votre cible), en un mot : cruellement humain ! Ainsi, même si la maniabilité aurait pu gagner en souplesse, l'identification se fait d'elle même et le jeu de caméra (réglable à la volée grâce aux boutons de la tranche) vous permettra d'y voir plus clair.

Au cours de l'aventure, vous devrez escorter Maria. La laisser se faire déchiqueter ne vous apporterait que le sinistre Game Over.

Grâce à des textures d'une finesse incroyable, l'univers de Silent Hill semble prendre vie devant vos yeux.

Les créateurs : La Silent Team (déjà à l'origine de SH1 sur PSone) appartient à la branche tokyoïte de Konami (KCET). D'ailleurs, c'est le même compositeur qui réalise les musiques de Silent Hill et de Pro Evolution Soccer.

Cyclothymique Maria naviguera entre phases de dépression et périodes plus conciliantes. Qu'est-ce que cela cache ?



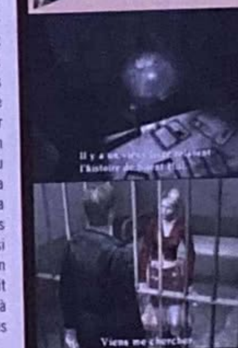
L'ouïe

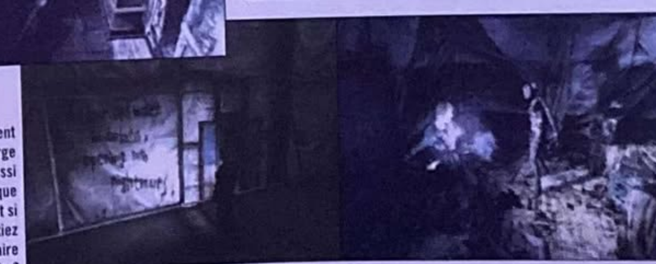
« La nature, qui ne nous a donné qu'un seul organe pour la parole, nous en a donné deux pour l'ouïe, afin de nous apprendre qu'il faut plus écouter que parler. » Proverbe turc

C'est un fait, James est un homme solitaire. Non pas qu'il soit autiste (d'un autre côté, vu les événements…), mais la fatalité semble vouloir s'acharner à le séparer de tous ceux qui pourraient lui apporter quelque réconfort. Perdu dans un océan d'obscurité, vous devrez donc énormément compter sur votre ouïe. Savoir percevoir chaque son, interpréter leur signification pour mieux anticiper, mieux se protéger, voilà l'une des clés essentielles à votre progression. Sans oublier que les sons constituent bien plus de 50 % de l'ambiance de Silent Hill 2. Musiques dissonantes, accords macabres, gémissements déchirants d'un ennemi à l'agonie, cliquetis d'un mécanisme savamment dissimulé, il faudra véritablement réapprendre à écouter. Le tout décuplé grâce à l'utilisation du procédé sonore S-Force, donnant une impression de son vous enveloppant, vous triturant le cerveau. À ce titre, le travail réalisé par Akira Yamaoka (compositeur des deux Silent Hill) peut amplement être qualifié de monstrueux (pas dans le sens péjoratif du terme), et je ne saurais trop vous conseiller de vivre cette expérience avec un casque vissé sur les oreilles (un album regroupant les meilleures musiques du jeu sera même disponible en France, une excellente initiative). Ainsi, par la seule utilisation de sons complètement inattendus, certains passages, visuellement assez inquiétants, revêtent soudainement une allure absolument déstabilisante, hérissant vos cheveux et provoquant une chair de poule immédiate. Par exemple, grâce à quelques grincements et à un cri étouffé semblant venir de la pièce d'à côté, la simple traversée d'un couloir peut rapidement se transformer en chemin de croix avec une réelle augmentation du rythme cardiaque. Imaginez ce que cela pourra donner lorsqu'un monstre daignera montrer sa truffe putride. Cependant, les compositions de Yamaoka San peuvent aussi se faire singulièrement émouvantes. Un aspect qui, s'il rassure un instant, produit un sentiment d'instabilité, détruisant un à un les repères fébriles que vous aviez tentés

La face cachée

Silent Hill 2, ce n'est pas qu'un jeu. Pour vous en persuader, il suffit de découvrir la superbe version Digi Pack concoctée par Konami. Pour la première fois, en plus du jeu à proprement parler, vous pourrez donc admirer un superbe CD bonus comprenant pêle-mêle de nombreuses bandes-annonces des prochaines super-productions made in Konami (qui a dit Metal Gear Solid 2 ? Oui ?), ainsi qu'un making of très intéressant. Réalisé par l'équipe de Fun Player, ce dernier vous entraîne dans les coulisses de Silent Hill 2 afin de vous prouver qu'au-delà des images brutes et des écrans d'ordinateurs, des créateurs modèlent notre imaginaire avec passion et émotion.





La ville de Silent Hill regorge d'endroits aussi glauques que celui-ci… Et si vous n'étiez qu'un vulgaire pantin ?

Ce n'est plus un jeu

Voilà, dans le registre « les Japonais vont toujours, mais on les aime bien quand même », voici la news du mois. Apprenez donc que depuis le 1er octobre dernier, l'un des restaurants les plus chics du quartier de Ginza à Tokyo, a décidé de se mettre aux couleurs de Silent Hill 2 ! Ainsi, de 19 h à 5 h du matin, les habitués pourront se voir offrir des plats très particuliers tout en assistant à des animations. Un grand moment de solitude pour les clients non avertis....

Prix : 419 F / 63,88 €
Accessoires : Memory Card 8 MB
Dual Shock
Un casque
(pour l'immersion)

GRAPHISME	8/10
TECHNIQUE	8/10
BANDE-SON	10/10
INTÉRÊT	**9/10**

- ⊕ La réalisation aussi somptueuse, qu'oppressante
- ⊕ La tension permanente
- ⊕ Le bon ratio action/énigme
- ⊖ Peu de réelles innovations par rapport à la version PSone
- ⊖ Le jeu de caméra perfectible

Pour qui public ?

Seuls des joueurs matures et avec l'estomac bien accroché devraient se lancer dans l'aventure

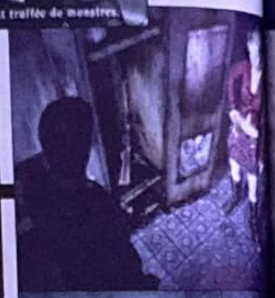
Dans le même genre

Silent Hill (PSone)

Le contraste entre ombre et lumière confère une atmosphère aussi lugubre qu'envoûtante.

Cette ville est truffée de monstres.

James cultive un certain talent lorsqu'il s'agit de manier les euphémismes.



Implacable et effrayante, cette créature à la tête pyramidale constituera votre pire cauchemar. La force n'est d'ailleurs pas toujours la meilleure solution...

« Les dangers visibles nous causent moins d'effroi que les dangers imaginaires. » William Shakespeare

de vous forger tant bien que mal. C'est une certitude, sans cette bande-son, Silent Hill n'aurait pas le même impact.

L'instinct... de survie

« L'instinct de survie est plus fort que n'importe quoi, plus fort que l'amour même, quoi qu'en disent les bonnes âmes. C'est la nature. » Daniel Poliquin

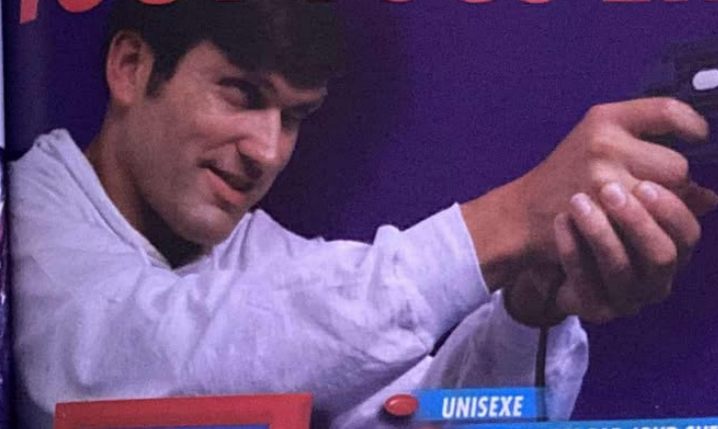
Soyez en persuadés, après quelques minutes de jeu, James et vous ne ferez plus qu'un. Unis dans la souffrance, unis dans l'angoisse. Il vous faudra néanmoins savoir reprendre vos esprits pour avancer, pour percer à jour le mystère qui entoure votre femme. Ne croyez pas pour autant que vous serez seul à poursuivre cette démarche. Bien au contraire. Silent Hill 2 regorge en effet d'un bien étonnant vivier d'âmes en peine. Certaines complètement démentes comme Angela, d'autres plus ambiguës à l'image du gros Eddie. Mais il existe aussi quelques exceptions amenant à d'autres interrogations. Maria. Qui est-elle, que vous veut-elle ? Un nom, un physique, si proche de ceux de votre femme. Sans parler de la petite Laura, si jeune, si seule et qui semble en connaître tant sur votre vie privée. Des relations d'attraction/répulsion vont se nouer entre vous et ces différents protagonistes, le scénario vous entraînant avec fougue dans un tourbillon de révélations, puis d'émotions. Il est à noter que, contrairement au premier opus qui par moments restait un peu confus, Silent Hill 2 bénéficie d'une vraie cohérence, comme si les développeurs avaient peaufiné chaque détail. Ce projet est un véritable aboutissement. Mature dans la forme, comme dans le fond. Un état de fait qui se remarque à tous les niveaux.

La seconde partie du jeu est tout simplement grandiose, avec des interactions différentes sur certains éléments du décor, ou encore des idées certes déjà employées dans le premier opus comme les failles des lieux, les univers altérés, etc., mais toujours aussi efficaces... et même quelques surprises d'ordre (une fois de plus) aussi bien visuel que sonore. Silent Hill 2 se pose donc comme une production particulièrement complète, même si certains pourront lui reprocher quelques similitudes avec le premier volet, voire un bestiaire un peu redondant. Peut-être. Quoi qu'il en soit, les créatures démoniaques disposent d'un design recherché et glauque à souhait, tandis que l'atmosphère plus pesante que jamais vous propulse dans des sphères horrifiques jamais atteintes, où la paranoïa s'empare de vous dès que vous jouerez seul dans le noir... Aucun autre jeu n'avait été capable de puiser à ce point dans vos entrailles, dans votre vécu. Silent Hill 2 épuise physiquement, laisse des stigmates de son passage, marque les esprits au fer rouge. Silent Hill 2 n'est pas un jeu, c'est bien plus que cela... Tout le monde n'en sortira pas indemne.

Une histoire sans fin

À l'instar du premier Silent Hill, ce second volet propose plusieurs fins, plus ou moins réjouissantes d'ailleurs. Si pour accéder à toutes ces fins, il vous faudra effectuer différentes actions que vous retrouverez décrites prochainement dans une soluce ultra-détaillée (hors série à paraître en janvier 2002), sachez d'ores et déjà que vous obtiendrez des armes supplémentaires, telles qu'une sympathique tronçonneuse, un spray fatal aux zombis et autres créatures moribondes. Petit détail intéressant, en passant par un menu spécial, il sera aussi possible d'ôter le filtre graphique... histoire de voir. Le petit montage ci-dessous vous en donnera un petit aperçu.

LA VIE VOUS PÈSE ? TOUT VOUS ENNUIE ?



VOS JOURNEES SE SUIVENT ET SE RESSEMBLENT ? EN 20 MINUTES, TIME CRISIS 2 PEUT VOUS CHANGER LA VIE.

- UNISEXE
- 20 MINUTES PAR JOUR SUFFISENT
- AUCUN REGIME PARTICULIER
- EFFETS VISIBLES IMMEDIATEMENT
- SUPER QUALITE
- VOUS VOUS SENTEZ TOUT DE SUITE MIEUX
- FACILE A UTILISER
- RESULTATS GARANTIS
- VOUS RETROUVEZ MAITRISE ET CONFIANCE EN VOUS

Roger Toledo, 33 ans : "Time Crisis 2 m'a redonné le moral". "J'étais au bout du rouleau, je crevais d'ennui, j'avais l'impression de perdre mon temps à faire des trucs sans intérêt... Ce qui m'a sauvé, c'est Time Crisis 2. Au bout de quelques minutes à peine, j'ai ressenti un étrange sentiment de bien-être. Je le conseille vivement à tous ceux qui ne savent pas comment sortir du trou. Un véritable électrochoc."

PlayStation 2

AVANT

APRÈS

Effet visible garanti !

namco

PlayStation 2 et Playstation sont des marques déposées de Sony Computer Entertainment Inc. Time Crisis™ 2 & © 1995 1997 2001 NAMCO LTD & G-CON™ 2 & © 2000 NAMCO LTD. Tous droits réservés. Namco est une marque déposée de NAMCO LTD.

Olivier Scamps

GENRE : Simulation de skate-board **ÉDITEUR** : Activision **DÉVELOPPEUR** : Neversoft (États-Unis) **DISPONIBLE** : en novembre 2001
SITE INTERNET : www.activision02.com/tony_hawk (en anglais)

TONY HAWK'S PRO SKATER 3

LE FAUCON EN MANQUE D'INSPIRATION ?

Tony Hawk est de retour, sur PS2 cette fois. Un titre qui possède de nombreux atouts, mais dont le défaut est de ne pas se démarquer suffisamment des précédents épisodes PSone… qui tournent, eux aussi, sur PS2.

Les possibilités en lip-tricks sont plus nombreuses dans cette édition.

NOMBRE DE JOUEURS : 1 ou 2 (4 en réseau)
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : Aucun
LANGUE : Français
CHIFFRE-CLÉ : 9 niveaux
PARTICULARITÉ : Inclus la démo de Shaun Palmer's Pro Snowboarder

L'une des valeurs sûres de la PSone fait son come-back sur PlayStation 2… Voilà qui ne nous changera pas ! Non mais, c'est vrai quoi, tant qu'un filon reste exploitable et rentable pour un éditeur, on nous pond des suites, des suites de suites et des suites de suites de suites ! C'est donc encore le cas ce mois-ci, avec le troisième épisode du jeu de skate-board le plus apprécié au monde… Cela dit, les nombreux fans de la série avaient de quoi être excités, puisque le changement de plate-forme laissait espérer quelques nouveautés transcendantes, une réalisation d'enfer et tout ce qui pouvait être amélioré d'une manière générale avec un tel gain de puissance… En fait, je dois même vous avouer avoir attendu ce troisième opus avec une certaine impatience ! Après quelques jours de jeu intense en compagnie de Tony et de toute sa clique de riders pros, voici donc le verdict final du Travelling, tout juste avant la sortie en magasin, mais aussi et avant toute chose le tour complet du jeu…

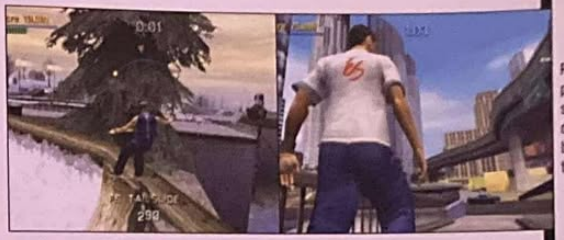
Du neuf ?

Première constatation : même si l'interface a quelque peu changé par rapport aux premiers épisodes, le jeu s'articule toujours autour du mode principal, le mode Carrière, dans lequel il faudra remplir des objectifs précis dans le premier niveau pour débloquer le suivant, et ainsi de suite jusqu'à la fin. Toujours comme avant, vous devrez participer, tous les trois tableaux, à une compétition durant laquelle il faudra se placer au moins troisième (médaille de bronze), pour continuer à progresser… On augmente toujours ses statistiques (pour obtenir à la fin du jeu un vrai mutant du skate) et l'on gagne toujours de nouvelles planches. En bref : rien n'a changé ! Enfin presque, puisque, dans le détail, on note dans un premier temps que le principe du gain d'argent est passé à la trappe. Pour débloquer et progresser, il faudra seulement remplir un nombre défini d'objectifs. Pour les nouvelles planches, il faut simplement les trouver et les ramasser dans chaque niveau (une par skate-park), tout comme les points de statistiques (cinq par skate-park). En ce qui concerne les tricks spéciaux, vous aurez directement à disposition un vaste choix, mais il faudra gagner des emplacements libres en remplissant absolument tous les objectifs d'un niveau.

Les menus ont été revus… Matez au passage l'un des nouveaux personnages cachés : Darth Mall de Star Wars !

Les créateurs : Basé en Californie, le studio Neversoft s'est fait un nom grâce à ses jeux de skate-board Tony Hawk's Pro Skater, mais on leur doit également d'autres titres bien connus, comme les versions PSone et PS2 de Spider-Man ou encore le premier MDK sur PSone.

Les gamelles ont été retravaillées et sont beaucoup plus nombreuses.



Petite nouveauté pratique : grâce au stick analogique droit vous pouvez bouger la caméra tout autour du rider.

Toujours aussi efficace, Tony Hawk's 3 séduira à coup sûr les adeptes de sports Xtreme

Du neuf avec du vieux !

C'est donc sans trop se prendre la tête pour nous surprendre, que Neversoft s'est attaqué à ce troisième volet de la saga… Plutôt que de chercher à révolutionner le game-design (certes toujours très efficace), il a préféré se contenter d'améliorations et d'optimisations. Évidemment, c'est au niveau de la réalisation qu'on le remarque dès le premier abord. La modélisation des personnages est de bonne facture (on reconnaît vraiment mieux le visage des différents riders), les textures de leurs fringues sont beaucoup plus fines et précises, les animations sont mieux décomposées… Bref, même si les couleurs sont un peu pâlottes (un problème récurent sur PS2, il faut bien l'avouer), le gouffre technologique se ressent immédiatement. Quant à ce qu'il apporte à l'expérience, il faut préciser que les niveaux sont devenus vraiment gigantesques ! Lorsqu'il faut remplir un objectif du type « trouver la cassette secrète » ou « Nosegrind sur le rail de TC », on doit alors véritablement explorer la surface des maps avec attention et essayer parfois d'atteindre des hauteurs vertigineuses. Il n'est d'ailleurs pas rare non plus de trouver quelques passages secrets. Chacun des 9 niveaux proposés affiche un style qui lui est propre, on enchaîne tout avec à chaque fois un dépaysement total… Ça va du skate-park classique en extérieur, aux rues de Los Angeles, en passant par une maison hantée dans un quartier résidentiel un peu craignos, ou encore par un énorme aéroport ! Le côté un peu fantaisiste des maps de Tony Hawk 3 pourra déplaire à certains puristes (dans le 2, c'était beaucoup plus sérieux), n'empêche qu'au niveau du design les gars de Neversoft sont toujours aussi bons ! Les gaps sont bien trouvés, les enchaînements possibles vraiment énormes, les modules super bien placés… Pfiou, y a vraiment des runs originaux et impressionnants à faire ! En revanche, en ce qui concerne le sentiment de « vie » dont on vous parlait dans les Projections privées et autres Castings, on est loin de ce qui avait été annoncé ! Certes on trouve quelques passants, quelques voitures aussi, mais le sentiment de vide est toujours là. Voilà l'exemple parfait de ce qui aurait pu redonner un nouveau souffle à l'ambiance du jeu… Dommage.

Quelques améliorations dans le gameplay

Question jouabilité : rien à redire, comme d'habitude. La prise en main est immédiate, la marge de progression est énorme et les sensations excellentes. En plus, les quelques nouveautés apportées à la formule rendent l'expérience encore plus appréciable qu'avant. Parmi elles, on note tout d'abord une jauge d'équilibre pendant les grinds, qui fonctionne exactement comme celle des manuals. Grâce à elle, on tient sur

L'un des objectifs du spot au Canada vous demande d'impressionner les skaters… Celui-là doit être dégoûté par ce magnifique Nosegrind !

Les niveaux sont devenus gigantesques, mais les thèmes sont vraiment fantaisistes.

Votre jauge de Special vous permet toujours de sortir des tricks impressionnants.

Le « online », c'est pour bientôt ?

Il semblerait que oui.... Car figurez-vous que ce nouvel épisode de Tony Hawk est complètement prêt pour le jeu en réseau ! Dans le menu principal, on aperçoit une option « Network Play », tandis que, dans les options, il est possible de configurer de manière très poussée les différents settings (type de modem, codes d'accès aux serveurs, etc.). Il devrait ainsi être possible de jouer à plusieurs en même temps et à distance sur un même skate-park, dans différents modes de jeu originaux... Notez l'utilisation du conditionnel dans la phrase précédente, car malheureusement, nous n'avons pas pu tester tout cela à temps.... On vous tient au courant.

Prix : 399 F / 60,83 €
Accessoires : Memory Card PS2
Dual Shock 2
Modem PS2

Prix : 399 F soit 95 €
Accessoires : Memory Card PS2
Dual Shock 2
Modem PS2

DESIGN 7/10
TECHNIQUE 8/10
BANDE-SON 7/10

INTÉRÊT 7/10
(pour ceux qui ont joué aux deux premiers)

8/10
(pour les autres)

⊕ La taille de certains niveaux
⊕ Les lip tricks, landing tricks
⊕ La formule reste efficace et très complète
⊖ Ça manque de vraies nouveautés !
⊖ 9 niveaux seulement
⊖ Une réalisation un peu fade

Pour quel public ?

Pour les plus grands fans de la série, qui trouveront là une suite pas vraiment originale mais tout de même efficace. En revanche, ceux qui comptent s'essayer pour la première fois à un Tony Hawk peuvent foncer les yeux fermés.... D'où la double notation.

Dans le même genre

Tony Hawk 1 & 2 sur PSone

les rails, trottoirs et autres coppings avec beaucoup plus de facilité qu'avant. Encore une fois, les puristes pourront voir là un élément rendant le jeu moins réaliste, mais les runs de folie qui en résultent rendent le jeu vraiment fun, excitant et agréable à aborder. Cela dit, ils seront ravis de constater la pléthore de tricks disponibles, avec notamment de nouveaux lip-tricks (figures tenues en haut du copping), qui peuvent s'enchaîner les uns après les autres ! Il est vrai qu'on pouvait reprocher à cette « course aux combos », inaugurée par Tony Hawk 2, de favoriser les grinds et de laisser de côté les aerials.... Eh bien ce n'est plus le cas ! Fort heureusement, les développeurs ont eu la très bonne idée d'implémenter un système de « Landing-Trick » ! Concrètement, il suffit d'appuyer sur la touche R2 à la réception d'un saut pour pouvoir enchaîner une autre figure derrière, qui aura une valeur multiplicative ! En fait, si vous avez bien suivi, le landing-trick est aux aerials ce que le manual est aux grinds ! Grâce à cela, vous aurez désormais accès aux « Super Scoring Combos », qui représentent un mélange de tous les types de tricks en une seule et même combo ! Exemple : saut grabé au-dessus de la vert, puis landing-trick, puis manual, puis grind, puis manual, puis lip-trick, puis landing-trick, puis manual et ainsi de suite. Les niveaux sont tellement bien conçus que vous ferez avec un peu d'entraînement de magnifiques combos à plus de 250 000 points.... Voire plus, si vous apprenez à bien utiliser vos figures spéciales ! Le dernier point assez marrant que j'ai envie d'évoquer porte sur l'originalité de certains challenges. Tout comme le design très original (et non moins bien conçu, je le répète) des niveaux, il semble que Neversoft ait voulu faire un épisode moins sérieux qu'avant, voire carrément plus délirant. Vous pourrez ainsi avoir à faire tomber un ouvrier dans un bassin de flotte, sauter dans un sapin pour recouvrir de neige un mec bien lourd, aider un gars à rentrer chez lui, ou même créer un tremblement de terre, aider les flics à arrêter des fuyards ou impressionner des filles en maillot de bain sur un paquebot de luxe !

Toujours aussi complet

En dehors de ça, vous pourrez toujours vous exercer en mode Free Skate, péter les records en Single Session, jouer à deux en écran splitté sous différents modes rigolos (dont un nouveau, où il faut frapper son concurrent avec R1 et L1 pour le faire tomber de son skate), modifier l'apparence des riders ou en créer un à votre image (le nombre d'options et de variantes est juste hallucinant !), fabriquer vos propres skate-parks (une vingtaine de préfabriqués sont proposés d'office et les options sont ici aussi très impressionnantes) et même jouer en réseau lorsque cela sera possible (cf. encart) ! On ne peut pas faire plus complet, si ce n'est peut-être en nombre de niveaux de base, puisqu'on n'en dénombre que neuf.
Voilà, vous savez tout ce qu'il faut savoir ! Maintenant, à vous de voir si ce troisième épisode de Tony Hawk est indispensable à votre ludothèque.... Nous n'avons pas l'habitude de vous donner deux notes d'intérêt, mais il nous semblait important de prévenir les vieux routards de la série, qui s'amuseront beaucoup, certes, mais risquent d'être un peu déçus par le manque de nouveautés et d'originalité de cet épisode. Pour les autres, il n'y a pas photo, ce nouveau Tony Hawk reste une franche réussite.

Le gameplay tourne en rond et pourra lasser les aficionados...

Le dernier niveau, sur un paquebot, propose des possibilités de combos juste hallucinantes !

L'éditeur de parks est bourré de possibilités, avec 3 thèmes graphiques différents.

Les aerials prennent plus d'importance, dans ce nouveau volet.

france telecom

Jurassic Park III est une marque déposée par Universal Studios et Amblin Entertainment Inc. Tous droits réservés.

On les croyait éteints depuis 60 millions d'années. Quelqu'un a dû rallumer.

WAP orange.fr > se divertir > orange les games.
Où que vous soyez et quand vous le voulez, jouez à Jurassic Park III et d'autres jeux encore en les téléchargeant avec le téléphone Philips Az@lis 288, ou en jouant sur le WAP orange.fr de votre mobile.
Renseignements sur www.orange.fr et au 0800 830 800 (numéro vert)

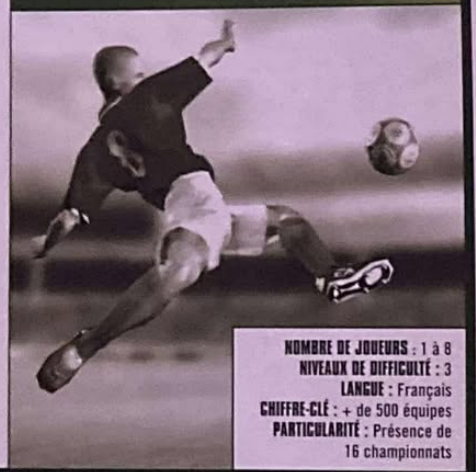
Le futur, vous l'aimez comment ?

orange

GENRE : Football **ÉDITEUR** : Electronic Arts **DÉVELOPPEUR** : EA Sports (Canada) **DISPONIBLE** le 09 novembre 2001 **SITE INTERNET** : http://fifa2002.ea.com (en français)

FIFA 2002
UNE BONNE CUVÉE ?

Electronic Arts prépare la fin d'année avec un soin tout particulier. Toute sa gamme sport fait petit à petit son apparition, pour le bonheur des amoureux de la sueur. Noël promet d'être sous le signe de la joute sportive.



NOMBRE DE JOUEURS : 1 à 8
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 3
LANGUE : Français
CHIFFRE-CLÉ : + de 500 équipes
PARTICULARITÉ : Présence de 16 championnats

Les tirs sont très bourrins ; le jeu reste porté vers l'arcade.

L'ambiance dans le stade est bien rendue ! Les fumigènes sont nombreux !

Le grand moment que tous les joueurs adeptes du ballon rond attendaient est enfin arrivé. Pour la première fois depuis l'histoire du jeu vidéo, un FIFA et un ISS (enfin Pro Evolution Soccer maintenant) sortent le même mois ! Plus que jamais, il semble clair que les deux éditeurs sont prêts à tout pour gagner la bataille du sport roi en Europe. Il est hallucinant de voir l'ampleur que le genre a pris dans le milieu. Je n'ai pas spécialement envie de faire une séquence nostalgie, mais à l'époque des 16 bits, les éditeurs ne se bousculaient pas pour sortir des titres de « soccer ». Paradoxalement, c'est alors que la guerre entre les deux séries (FIFA et ISS) a commencé. Peu de temps après qu'Electronic Arts a développé son premier FIFA sur Megadrive en 1993, Konami sortait le premier ISS sur la console rivale du moment, la Super Nintendo. Pfui !, ça ne nous rajeunit pas tout ça ! Presque une décennie plus tard, la rivalité reste toujours d'actualité. Les titres de football étant à présent devenus un créneau intéressant, une quantité impressionnante d'éditeurs se sont jetés dans la brèche et essayent tant bien que mal de tirer leur épingle du jeu. Cela dit, avec le temps, rien n'a changé, Electronic Arts et Konami restent les références du genre et arrivent encore à réaliser des titres de qualité. Pourtant, l'approche du jeu est complètement différente suivant l'éditeur. Alors que les ISS de KCET prônent un football total, réaliste et technique, EA Sports offre au public des FIFA beaucoup plus spectaculaires, avec des joueurs survitaminés pratiquant un jeu musclé qu'aucun footballeur de la planète ne sera jamais capable de nous offrir dans la vraie vie. La suite, vous la connaissez : deux écoles se forment. D'un côté les pro-ISS, adeptes de l'entraînement à outrance, du jeu « comme à la télé », qui adorent passer leur temps à changer la formation de l'équipe et à étudier toutes les stratégies possibles ; et de l'autre, les fans de FIFA qui tout simplement ne veulent pas se prendre la tête, cherchent du foot action plus simple d'accès qui reste un bon défouloir. Pour résumer, d'un côté on a le cerveau et, de l'autre, les muscles.

Nouveau jeu, nouveau gameplay ?

Après une bonne dizaine de versions sans réelles différences (outre les améliorations graphiques), FIFA revient dans une édition 2002. Pour une fois, elle apporte son lot de nouveautés. Il était temps ! Avant tout, attardons-nous sur le design de ce nouvel opus. Comme d'habitude, FIFA se démarque de ses concurrents grâce à une réalisation impeccable. Les graphismes sont une fois de plus excellents. Le public, tout d'abord, est sans aucun doute ce qui se fait de mieux sur consoles. Loin d'être une simple texture plaquée sur les tribunes, il est bien détaillé et permet d'obtenir une ambiance du tonnerre, surtout avec les effets visuels secondaires du genre fumigènes. Les sons ne sont pas en reste ; la foule passe son temps à crier et à chanter les tubes des stades. De plus, pour toutes les scènes intermédiaires comme l'entrée sur le terrain, les fautes ou les cartons, EA profite de son sens de la mise en scène pour offrir des mouvements de caméra parfaitement choisis qui donnent un dynamisme extraordinaire dans n'importe quelle situation. On a même droit à des effets de « bullet-time » comme dans *Matrix*. En clair, EA a choisi une approche très américaine de l'ambiance du stade et opte ainsi une fois de plus pour la formule grand spectacle.

Un excellent design

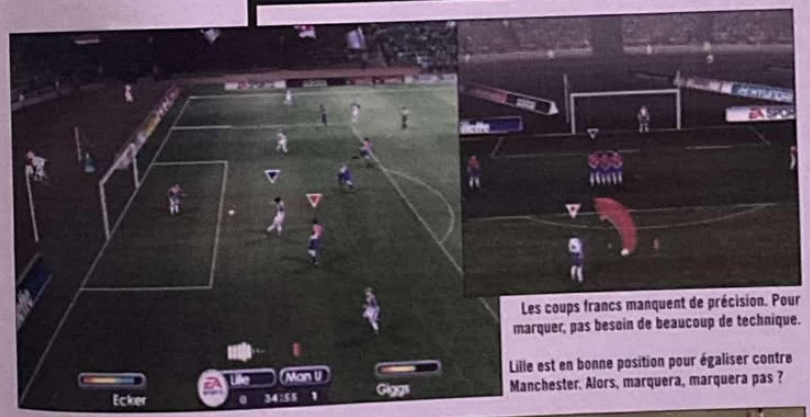
Par contre, la modélisation des joueurs est troublante. En effet, si, techniquement, il n'y a rien à reprocher, on remarque que les footballeurs ont été représentés comme des culturistes. La masse musculaire est clairement exagérée. Les cuisses, le buste, les mollets ressemblent plus à ceux du Schwarzenegger de la grande époque qu'à un joueur conventionnel. Dans ce sens, comme d'habitude, il y aura ceux qui apprécieront et ceux qui préféreront le réalisme anatomique de Pro Evolution Soccer. Autre point qui peut être gênant : les visages ne sont toujours pas ressemblants. Par exemple, pour Barthez, il n'y a rien à redire, on le reconnaît facilement, mais pour Thierry Henry, c'est tout le contraire ! Heureusement que le nom apparaît au bas de l'écran lorsque l'on marque un but, autrement, on ne saurait même pas de qui il s'agit. Toujours concernant les visages, les traits sont marqués à l'extrême. Du coup, ils possèdent une sévérité incroyable. On a l'impression de voir une bande de mafiosi ! Personnellement, si, un jour, je croise quelqu'un comme ça dans la rue, je change de trottoir. Mais bon, c'est une histoire de goût… Dans l'ensemble, on peut dire que l'habillage est réussi. Il s'agit indiscutablement de ce qui se fait de mieux sur PS2 en termes de réalisation. De plus, les mouvements sont bien détaillés et offrent des gestes techniques plutôt classes. On reprochera juste le manque d'animation des différentes frappes…

Grâce à une action individuelle, le joueur a transpercé la défense à lui tout seul. Il ne lui reste plus qu'à bourriner sur le gardien.

Paris marque, et c'est l'explosion de joie.

Le jeu lui-même

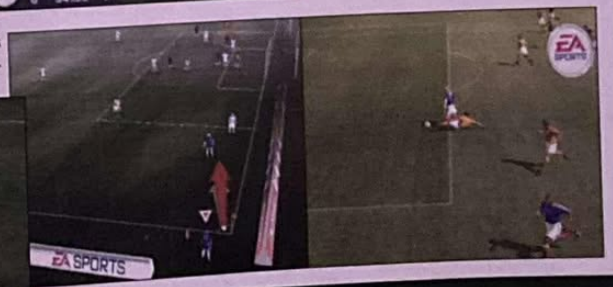
Ceux qui reprochaient à FIFA de manquer d'innovations vont devoir manger une pastille de savon. En effet, cette nouvelle édition introduit des éléments complètement nouveaux que l'on n'a vus dans aucun autre titre du genre ! Pour commencer, exit les passes automatiques qui vont directement aux pieds du coéquipier le plus proche. Cette fois, une jauge fait son apparition. Ainsi, cela oblige à calculer la force et la direction que l'on veut donner à la frappe avec la manette. Elle sert autant pour les passes à ras de terre que pour celles aériennes. C'est une première ! Cette petite variation permet d'élargir le système de jeu d'une manière impressionnante. À présent, en théorie, on a la possibilité de faire une passe dans n'importe quelle partie du terrain. Les possibilités de circulation de balle se voient décuplées et, donc, les occasions plus variées. Par exemple, si on veut faire une passe en profondeur, il faut anticiper la course du coéquipier et lancer une balle relativement fort pour qu'il la reçoive dans les pieds en pleine course. Ce n'est pas évident au début, mais on s'y fait relativement rapidement. Pour nous aider dans cette tâche, EA a eu une idée lumineuse : lorsqu'un de vos joueurs prépare une course

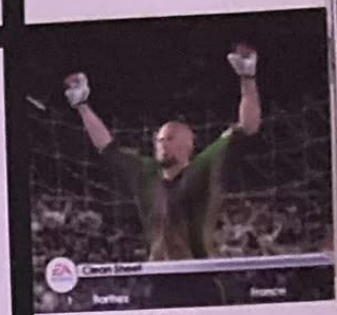


Les coups francs manquent de précision. Pour marquer, pas besoin de beaucoup de technique.

Lille est en bonne position pour égaliser contre Manchester. Alors, marquera, marquera pas ?

La gestion des corners et des touches reste identique.





Les joueurs ont toujours l'air hyper-sévère !

Des compet' à gogo

FIFA ayant l'avantage de profiter d'une tonne de licences, ces dernières donnent l'opportunité de jouer à une quantité de compétitions impressionnantes. En plus de la Coupe du Monde, comprenant aussi la phase de qualification, on peut participer à bon nombre de championnats nationaux. Par ailleurs, les victoires donnent accès à diverses compétitions cachées qui s'affichent dans le menu Rewards. De quoi faire durer le jeu en solo !

Le football moderne dépend de l'imagination et de la stratégie, FIFA n'offre que de l'esthétique !

Les créateurs : Comme d'habitude, Electronic Arts a déjà un nouveau FIFA en projet. Sortie prévue pour la prochaine Coupe du Monde de 2002 qui se déroulera au Japon et en Corée du Sud.

FIFA 2002 reste fidèle à lui-même, très arcade dans l'approche et très beau graphiquement

Les conditions météorologiques ont une légère influence sur la physique de la balle.

Voici le fameux système de passes qui apporte un réel « plus » au gameplay.

FIFA reste une mine de licences en tout genre !

vers les cages et se démarque, il fait un appel de balle en levant le bras. Sa future trajectoire se dessine alors sur le terrain. À vous ensuite de choisir la solution la plus intéressante : soit passer la balle, soit la jouer perso en essayant de vous infiltrer dans la défense.

Il y a un hic !

Si le jeu propose d'excellentes nouveautés dans le gameplay, il y a des éléments qui gâchent un peu tout cela. Pour commencer, l'Intelligence Artificielle des coéquipiers est loin d'être optimale. En principe, on ne lui demande pas d'avoir la même efficacité que dans les titres de Konami puisque FIFA est et reste un jeu orienté arcade, mais, dans cette version, elle est vraiment défaillante. Vos joueurs manquent tout simplement d'idées, ils mettent du temps à démarrer et, souvent, choisissent une trajectoire inadaptée pour se créer de réelles occasions de but. Dans le milieu de terrain, ils ont aussi tendance à rester plantés sans vraiment essayer de se démarquer. Après un temps, ça joue sur les nerfs ! Alors, dans ces cas-là, on lance des actions que l'on ne devrait même pas tenter. À savoir remonter le terrain avec un seul joueur. Et bien vous savez quoi ? C'est parfaitement faisable ! Je dirais même qu'il s'agit de la solution la plus efficace pour marquer. Vos coéquipiers étant bêtes (que ce soit clair !), il vaut mieux compter sur vous-même. Surtout que les adversaires ne sont pas fute-fute non plus. Leur comportement est facile à cerner. Ils restent dans leur partie de terrain et ne bougent pas, tant que l'on n'entre pas dans leur périmètre. Une fois que l'on a choppé le truc, il suffit de foncer en slalomant entre les joueurs, pour transpercer la défense, et finir par envoyer un boulet de la mort vers les cages. Ce gros problème est aussi dû à la jauge de turbo que l'on actionne en pompant sur le bouton triangle et qui est incroyablement longue. Elle permet de remonter tout le terrain à fond les ballons sans que le joueur ne se fatigue. En plus, bien que la durée soit paramétrable dans les options, même au minimum, elle reste trop efficace ! Vraiment dommage, car cela déséquilibre tout le gameplay ! Il faut être objectif, pourquoi est-ce qu'on se fatiguerait à faire dans l'académique alors qu'il suffit de jouer les sprinters pour être efficace ? Du coup, on retombe dans les travers habituels des FIFA qui font que les scores ressemblent plus à un match de handball qu'à du foot.

C'est votre choix !

Entendons-nous bien, ce FIFA-là reste du pur FIFA qui plaira aux habitués du genre à la recherche d'un foot grand spectacle avec des tirs à 200 km/h et des reprises de volée de folie. Cette édition propose tout cela tout en étant de surcroît vraiment magnifique esthétiquement. Mais pour les mêmes raisons, il ne convaincra assurément pas ses détracteurs adeptes de la stratégie, qui aiment se creuser le cerveau pendant qu'ils jouent, élaborant des techniques et des dribbles efficaces. Choisissez votre camp mais qu'il s'agisse de ce FIFA 2002 ou de Pro Evolution Soccer, vous ne serez certainement pas déçu.

La mise en scène d'avant-match est vraiment exceptionnelle.

Prix : 419 F / 63,88 €
Accessoires : Memory Card
Dual Shock
Multitap

DEBUG /10
TECHNIQUE /10
BANDE-SON /10
INTÉRÊT 7/10

⊕ Le système de passes
⊕ La réalisation
⊖ L'I.A.
⊖ La jauge de turbo qui fausse tout
⊖ Les animations pas très variées

Pour quel public ?
Pour les amateurs de football qui ne cherchent pas la difficulté ni le réalisme et aiment le grand spectacle.

Dans le même genre
Pro Evolution Soccer

LE RETOUR DE LA MOMIE

BON contre OU MÉCHANT

Choisissez votre style ! De toute façon, ce sera l'enfer...

Incarnez Rick ! Vous disposerez d'un arsenal impressionnant d'épées, de revolvers et de fusils.

Imhotep utilise la force brute ainsi que des sorts puissants et dévastateurs.

Votre quête pour anéantir le Roi Scorpion vous mènera de Londres au Caire en passant par les fabuleuses ruines d'Hamunaptra.

Vous voulez être méchant ? Très bien. Avec Le Retour de la Momie, vous pouvez incarner le Bien avec Rick O'Connel ou le Mal avec Imhotep. Mais quel que soit le chemin que vous emprunterez, vous aurez à lutter contre des soldats sans âme, des guerriers d'Anubis et des babouins momifiés. Survivez à tout ça et vous en viendrez à combattre le Roi Scorpion. Priez alors pour qu'il existe une vie après la mort...

Sortie : novembre 2001

PlayStation 2

Également disponible sur GAME BOY COLOR

13ème RUE LA CHAÎNE ACTION ET SUSPENSE

UNIVERSAL

UNIVERSAL INTERACTIVE STUDIOS

www.universalinteractive.com

Déconseillé aux moins de 12 ans

'Le Retour de la Momie' © 2001 Universal Interactive Studios, Inc. ™ Universal Studios. Licencié par Universal Studios Licensing, Inc. Tous droits réservés. et 'Playstation' sont des marques déposées de Sony Computer Entertainment, Inc. NINTENDO ®, GAME BOY™, GAME BOY COLOR ™ and sont des marques déposées de Nintendo Co. LTD

par Julien Huber

GENRE : Simulation de football ÉDITEUR : Konami DÉVELOPPEUR : KCET (Japon) DISPONIBLE en novembre 2001
SITE INTERNET : www.konami-europe.com (en anglais)

PRO EVOLUTION SOCCER

LE RETOUR DES DIEUX DU FOOT !

Le voilà, finalement, le successeur « officiel » d'ISS Pro Evolution 2 ! Version améliorée du fameux Winning Eleven V japonais, notre conversion européenne s'est révélée pleine de bonnes surprises… Allez, lisez vite ce Travelling et rendez-vous immédiatement dans la boutique la plus proche !

Seaman, tout juste battu par Henry qui regarde de loin et attend de voir la balle se loger au fond du filet…

NOMBRE DE JOUEURS : 1 à 8
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 5
LANGUE : Français
CHIFFRE-CLÉ : 87 équipes (53 nationales, 32 clubs, 2 All-Stars)
PARTICULARITÉ : La seule vraie suite dans la série ISS Pro Evolution !

Vous voulez me faire plaisir ? Alors oubliez tout de suite le dernier ISS sorti au lancement de la PlayStation 2… Depuis trop longtemps souillée par quelques jeux made in KCEO, la réputation d'ISS a eu beaucoup de mal à se stabiliser. Bon, pour ceux qui ne comprendraient pas tout ça, récapitulons : la branche KCEO (Osaka) de Konami fabrique des jeux de foot très « Arcade », qui n'ont jamais été au niveau des chefs-d'œuvre de l'autre branche, soit le talentueux studio de KCET (Tokyo)… Au Japon, les deux séries ont un nom différent, mais depuis toujours chez nous, en Europe, on mélange les torchons et les serviettes sous l'appellation « ISS ». Eh bien voilà, cette époque est révolue ! Les « ISS » désormais, c'est KCEO. Vous pouvez donc les oublier (du moins jusqu'à nouvel ordre, vous savez, les miracles…). Maintenant, concentrez-vous et répétez après moi : « Pro Evolution Soccer », « Pro Evolution Soccer », « Pro Evolution Soccer »… Récitez ça, disons, cinq fois le matin et dix fois le soir (parce que la nuit porte conseil), vous aurez alors peut-être la chance d'accéder, si mon bourrage de crâne suffit à vous mettre dans le droit chemin lorsque vous serez dans la boutique, au paradis du football virtuel !

Le paradis, rien que ça…

Yep ! Tout du moins pour les fous de foot, les vrais ! Parce que la majeure partie d'entre vous doit sans doute encore être représentée par un grand nombre d'irréductibles du football grand spectacle à la FIFA… Ça tombe bien, puisque ce mois-ci vous aurez matière à comparer. Bref, n'en déplaise à certains, la série des Winning Eleven (les ex-ISS de KCET, donc, nouvellement Pro Evolution Soccer) a toujours été la plus réaliste, la plus pointue en matière de simulation. En fait, le parti pris est juste aux antipodes de celui de FIFA, qui propose une prise en main immédiate, à base de reprises de volée acrobatiques sur chaque action, de dribbles spectaculaires… Deux écoles… Ici, il faut simplement apprendre à jouer au foot, à sentir le jeu, les actions… Comme dans une simulation de F1, les développeurs ont pensé à tous les paramètres, en créant un gameplay tenant compte de chacun d'eux, d'une manière ultra-poussée et véritablement réaliste. Pour vous donner quelques exemples concrets, comprenez par exemple qu'ici, le joueur est complètement dissocié de la balle qui possède donc sa propre physique. Ainsi, si vous décidez de piquer un sprint, le ballon s'éloignera de vos pieds toutes les deux ou trois enjambées, rendant vos dribbles, vos passes, vos shoots ou chaque changement de direction plus laborieux. Dans cette situation, il suffit aussi à l'adversaire de croiser la trajectoire de la balle pour vous la chiper… Ça paraît très bête comme ça, mais c'est ce genre de détail qui rend les actions très réalistes. Il faut aussi apprendre à dribbler correctement, non pas en effectuant des manipulations fantaisistes qui marchent à tous les coups, mais plutôt en protégeant habilement la balle, en pivotant autour des adversaires et en utilisant la vitesse au bon moment… Pour les shoots, vous devrez également apprendre à « sentir » tous les paramètres qui feront de votre frappe un boulet de canon bien placé, en tenant compte du fait que votre joueur devra être gaucher ou droitier, incliné dans le bon sens, avec assez d'élan, et qu'il ne soit pas gêné par un défenseur… C'est simple : toute chose pouvant paraître un minimum logique sera prise en compte ! Alors, effectivement, pour ceux qui ne veulent pas trop se prendre la tête, devoir passer par plusieurs dizaines d'heures de jeu avant de pouvoir ne serait-ce que construire et avoir de bonnes occasions, ça peut paraître un brin frustrant ! Mais bon, on ne le répétera jamais assez : une fois qu'on s'y est mis, on ne peut plus s'arrêter, on ne cesse de progresser et ça, c'est vraiment bon !

Les créateurs : Ne vous méprenez plus : les développeurs de KCET sont les seuls responsables des différentes bombes footballistiques de Konami. À partir d'aujourd'hui donc, méfiez-vous des « ISS » et jetez-vous sur les « Pro Evolution Soccer » !

Les bases de données ont bien évidemment été mises à jour. On le constate par exemple ici avec notre Zizou national sous les couleurs du Real Madrid.

Roberto Carlos possède toujours sa propre animation pour les coups-francs.

Les percées en solo dans la défense représentent l'une des occasions les plus difficiles à s'offrir dans cette version…

Le messie du foot virtuel

Bref, tout ça pour dire que rien n'a changé avec ce nouvel épisode. Bien au contraire ! Tout d'abord, vous vous en doutiez et vous le voyez aujourd'hui avec les photos ici présentes, le passage PSone-PlayStation 2 s'est fait avec grand succès ! On commence avec les stades, qui bénéficient désormais de tonnes de nouveaux détails, notamment sur les pelouses, dont on peut admirer l'usure à certains endroits. Sous la pluie, vous verrez même des éclaboussures à chaque rebond ! Quelle que soit la situation, le rendu photo-réaliste est impressionnant. Dans le public, des supporters agitent toujours des drapeaux, mais on remarque également quelques fumigènes. Globalement, ces stades donnent une plus forte impression de gigantisme et de réalité, un bonheur pour les mirettes ! Au niveau des 22 gars qui évoluent dans cet environnement, là aussi, c'est une pure merveille. La modélisation des joueurs est de très bonne facture, mais surtout ils sont bien proportionnés et ressemblent comme deux gouttes d'eau à leurs homologues humains… Pour la plupart tout du moins ! En tout cas, on se surprend à reconnaître les différents joueurs, même avec l'angle de vue le plus éloigné ! Mais là, je commence à entrer dans les détails qui représentaient déjà les gros points forts d'ISS Pro Evolution, à l'époque sur PSone… Parce que, finalement, ce qui surprend le plus reste l'ensemble des améliorations et des nouveautés liées au gameplay.

Faire toujours plus réaliste…

Certes, même le novice se rendra compte au premier coup d'œil qu'il a entre les mains un jeu de la série… Mais en même temps, le gameplay est très déroutant au début, pour les spécialistes qui ont passé des centaines et des centaines d'heures sur ISS Pro Evolution 1 & 2. Pour tout vous dire, nos premiers matchs à la rédaction étaient laborieux, voire pathétiques comparés à ceux qu'on pouvait enchaîner avec les deux derniers épisodes. En fait, tout en gardant les mêmes bases, le gameplay a subi une petite refonte à laquelle il faudra s'habituer. Le premier constat important concerne les dribbles, vraiment plus difficiles qu'avant. Cela vient tout d'abord de l'inertie plus poussée des personnages, à qui l'on ne peut plus faire faire des crochets aussi rapidement et aussi efficacement qu'avant… En plus de cela, la balle leur colle beaucoup moins au pied ! Cela rend également les mouvements plus réalistes, puisqu'à la réception d'une passe, par exemple, il faudra plus ou moins de temps (selon la puissance de la passe) pour contrôler le ballon et se retourner. Deux choses qui rendent déjà le jeu plus difficile (mais pas moins maniable, attention !), qui obligent à construire beaucoup plus et beaucoup plus intelligemment, de manière moins automatique et plus originale… La gameplay y gagne vraiment, en définitive. Dans le même genre d'idée (le présumé défaut qui s'avère être finalement une qualité), on remarque immédiatement que l'arbitre est

Et le contenu ?

Les différents modes et options ne proposent pas grand-chose de nouveau par rapport à ISS Pro Evolution 2. Les traditionnels modes Match, Championnat, Coupe Ligue Master et entraînement… Bref, rien de révolutionnaire à vous annoncer, mais il vous faudra toujours autant de temps pour venir à bout de toutes ces coupes et gagner les différentes équipes secrètes ! Concernant les options de Formation, on note tout de même quelques améliorations dans l'interface et quelques nouvelles possibilités, dont la plus intéressante reste les 8 directions possibles dans les comportements offensif/défensif. Un petit plus qui permet d'améliorer les déplacements de vos joueurs sur le terrain. Bien vu.

Un jeu de football phénoménal, sans conteste le meilleur sur PS2 !

Aïe ! Les commentateurs !

Après vos premières parties, vous aurez vite des envies de meurtre... Les deux commentateurs vous disent des trucs complètement débiles à longueur de temps et de manière ultra-répétitive ! Le coup de la « démonstration de football moderne » revient environ toutes les deux minutes, et je vous parle même pas des « 1 m 80 ! », « 22 ans », etc. Mais qu'est-ce qui leur a pris ? Bref, vous pourrez heureusement passer par le menu des options sonores pour arranger tout ça.

Petite nouveauté concernant les mi-temps... Tout d'abord, vous pourrez profiter d'un résumé des meilleures actions, mais aussi d'une statistique supplémentaire très intéressante : le pourcentage de possession.

Prix : 399 F / 60,83 €
Accessoires : Memory Card
Dual Shock 2
Multitap PS2

GRAPH 8/10
TECHNIQUE 8/10
BANDE-SON 8/10

INTÉRÊT 9/10

- ⊕ Une vraie simulation !
- ⊕ L'I.A., la physique de la balle...
- ⊕ La réalisation
- ⊕ Les améliorations dans le gameplay
- ⊖ Des commentaires indignes !!!
- ⊖ Vrais noms pour les joueurs européens seulement
- ⊖ Maillots non-officiels

Pour quel public ?

Pour tous ceux qui aiment le foot et réclament un jeu proche de la réalité, plus complexe qu'un FIFA ou tout autre jeu d'Arcade basique.

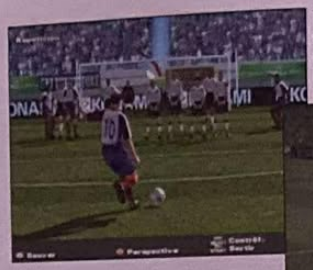
Dans le même genre

FIFA 2002, Le Monde des Bleus 2002.

extrêmement sévère et siffle pour un oui ou pour un non... En fait, c'est simplement qu'il faut être beaucoup plus subtil et précautionneux qu'avant en phase défensive ! Ainsi, il faut faire particulièrement attention avec la défense automatique (Croix ou Carré), qui représente un vrai pressing physique, qu'il est préférable de ne pas appliquer par derrière (sinon votre joueur peut pousser son adversaire des deux mains) et pas trop non plus sur le côté (bataille violente épaule contre épaule, ou même avec les bras). J'en profite, au passage, pour vous parler de l'un des points techniques les plus impressionnants du jeu : les animations. Là vraiment, les détails sont deux fois plus nombreux et deux fois plus détaillés qu'à l'époque, ce qui donne aux joueurs une classe à toute épreuve ! Non, sans rire, en plus, on sent désormais parfaitement chaque contact entre les joueurs et le ballon (dont la physique est elle aussi d'un réalisme à toute épreuve), et surtout entre les attaquants et les défenseurs, qui donnent l'impression de se dépasser sur chaque action... Bref, les matchs sont non seulement plus techniques qu'avant, mais aussi beaucoup plus convaincants, visuellement ! Ah, et j'allais presque oublier de vous parler des shoots ! Comme avec le reste, il faudra s'habituer à une difficulté encore plus marquée... Il faut dire qu'avec les versions PSone, on finissait par claquer des buts de très loin un peu trop facilement ! En gros, chaque paramètre a gagné en importance dans ce domaine, tout comme les différentes statistiques du joueur en possession du ballon... Finalement, vous ferez beaucoup plus de dévissages et de missiles à 10 mètres au-dessus de la cage ! Mais encore une fois, tout est une question d'entraînement, de logique et de sens du jeu.

Des vraies nouveautés dans le gameplay

Pour parler de choses plus terre-à-terre, vous devez également savoir qu'il existe désormais de nouvelles fonctions... On commence avec la course intermédiaire (R2), un peu moins rapide que l'autre et donc plus pratique dans les percées (meilleur contrôle de la balle). En effet, grâce à elle, vous pourrez plus facilement crocheter en attaque, ou encore éviter les contre-pieds en défense, sur les débordements. Il est aussi désormais possible d'envoyer le ballon exactement où on le veut, à 360°, grâce au stick analogique droit. Une excellente idée, assez difficile à prendre en main, mais qui permet de créer des actions plus variées et originales. Apparemment beaucoup moins utile (il révélera peut-être ses subtilités après quelques dizaines d'heures d'entraînement !), le nouveau passement de jambe (L2) est le même que l'ancien, mais en plus rapide et plus court. Même le bouton R3 (lorsqu'on appuie sur le stick analogique droit) a une nouvelle utilité, puisque vous pourrez grâce à lui faire un petit « saut de cabri » par-dessus un tacle ! Une excellente idée. On termine avec l'amélioration la plus intéressante, qui concerne le une-deux... On effectue toujours le mouvement en maintenant L1 avant de faire une passe, comme avant, mais, cette fois, on peut retarder (voire annuler) la seconde passe ! Une tactique qui vous permet de jouer avec l'adversaire en faisant, par exemple, déplacer des défenseurs sur le receveur potentiel de la balle, sans jamais la lui donner. Non seulement vous aurez plus de liberté dans le timing de vos une-deux, mais en plus ils pourront vous servir à feinter les rideaux défensifs adverses... La grande classe !



Tirer les coups-francs directs avec succès est toujours une aussi grande source de bonheur ludique !

Sous la pluie, la balle devient plus lourde, tout comme les déplacements des joueurs, leurs prises d'appui, etc.

Un gameplay profondément subtil, pour une simulation de football sans commune mesure !

Le jeu de foot ultime ?

Sûrement oui ! C'est en tout cas notre avis, même s'il ne faut pas oublier que certains joueurs préfèrent les formules moins « simu », moins « prise de tête ». Si vous êtes de ceux-là, laissez-moi tout de même vous conseiller de faire un petit effort (allez, juste un tout petit !) : Pro Evolution Soccer n'est pas frustrant trop longtemps, son gameplay profondément technique n'est pas si insurmontable que ça ! Quant au plaisir qu'il a à vous offrir en retour, il représente à peu près cent fois la mise !

Pour les autres fans de la première heure, sachez que Pro Evolution Soccer représente une version (vraiment) améliorée de Winning Eleven V, qu'on y retrouve enfin les sensations des éditions PSone, avec en prime une réalisation d'enfer doublée d'une agréable marge de progression. Vous allez redécouvrir la série durant des centaines d'heures de pur bonheur footballistique, n'hésitez pas une seule seconde !

Là, c'est clair, l'I.A. des gardiens a beau avoir été grandement améliorée, Barthez est battu d'avance sur cette action !

SI VOUS AIMEZ LA GLACE ...

... LE MOIS PROCHAIN VOUS ALLEZ DÉGUSTER

GENRE : FPS ÉDITEUR : Vivendi DÉVELOPPEUR : Gearbox Software (États-Unis) DISPONIBLE en novembre 2001
SITE INTERNET : sierrastudios.com/games/half-life-playstation2/ (en anglais)

HALF-LIFE
UN TITRE QUI VIEILLIT BIEN

Avec un peu de retard sur Red Faction, Half-Life, sacré pape du First Person Shooter sur PC, vient faire montre de ses talents dans l'univers PS2. Si cette version n'est pas exempte de défauts, elle prouve pourtant que l'aventure n'a pas pris une ride.

NOMBRE DE JOUEURS : 1 ou 2 (coopératif ou Death Match)
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : Aucun
LANGUE : Texte en anglais et voix en anglais
CHIFFRE-CLÉ : 9 nouveaux niveaux avec l'épisode « Decay »,
PARTICULARITÉ : On peut sauvegarder quand on veut.

Certaines scènes sont un peu longuettes, comme celle du monorail… mais, dans l'ensemble, l'aventure est palpitante.

Avec le foutoir qu'est devenu Black Mesa, il vous faudra souvent réparer des systèmes pour pouvoir progresser.

Nommé « jeu de l'année » par plus d'une cinquantaine de publications à travers le monde, Half-Life a reçu plus d'Awards qu'aucun autre jeu auparavant. Depuis sa sortie sur PC en 1998, c'est non seulement l'un des titres les plus cités encore aujourd'hui, mais aussi l'un des plus joués. Sorti et ressorti en de multiples éditions, avec des add-on et mises à jour à des prix réduits, il n'a pas cessé d'être vendu. Dans la communauté des joueurs en ligne, sur PC, c'est encore et toujours Half-Life qui est le plus joué, par l'intermédiaire d'une modification archi-connue : Counter-Strike (une sorte de jeu en équipe, exclusivement réseau, construit à partir du moteur de Half-Life et gratuit). Et c'est seulement 3 ans après que la première version console sort, sur PlayStation 2. À Play2Mag, on se souvient bien de sa sortie sur PC. Tout le monde y a joué, bien entendu. Et ce n'est pas sans crainte que nous avons abordé ce travelling : nous sommes, en effet, bien placés pour savoir qu'un jeu, aussi bon soit-il, prend vite un coup de vieux.

Et pourtant…

Les développeurs de cette version n'étaient visiblement pas sans ignorer que, d'un point de vue strictement technologique, Half-Life était déjà un vieux croûton, un an après sa sortie sur PC. Très récemment, ces mêmes développeurs, Gearbox Software, ont conçu Blue Shift pour Half-Life PC, une nouvelle aventure (courte, mais intéressante), qui non contente de redonner des heures de jeu à l'ancêtre, lui octroie également un lifting graphique pas piqué des hannetons. Tous les personnages et les armes ont été entièrement remodélisés pour tenir compte de la puissance des machines actuelles. Et ce lifting, la version PS2 y a droit, et même plus : les modèles de notre version sont, en effet, presque deux fois plus détaillés que ceux de Blue Shift ! Bien entendu, en 1998, les personnages sans doigt, avec pour cravate une texture plaquée sur un poitrail bien plat, étaient fantastiques… Mais, aujourd'hui, bien mal perçu est le modèle 3D qui se contente d'une boule polygonée pour main. Heureusement, les joueurs PlayStation 2 découvriront Half-Life avec un graphisme actualisé. Reste les décors, les palettes de couleurs… qui elles aussi ont été refaites, mais n'atteignent pas encore la finesse graphique d'un Quake III Revolution. On pourra le regretter, mais, d'un autre côté, le design des niveaux très réussi et la fluidité d'animation ainsi obtenue sont des plus remarquables. Quant au reste du jeu, son aventure palpitante, son scénario admirablement conté et son gameplay réglé aux petits oignons sont toujours un exemple à suivre, même l'an 2000 derrière nous. Je pète un peu le suspens de ce travelling ? Désolé… je tâcherai de ne pas faire de même avec celui du jeu !

Quand la recherche se fait musclée

Gordon Freeman est un scientifique. Pas le scientifique pouilleux qui fait des recherches sur les vers à soie pour leur faire tisser de l'acrylique, hein… un chercheur qui travaille sur des cristaux extraterrestres. Une matière très mystérieuse, consignée sous une montagne, Black Mesa, elle-même bourrée d'une autre montagne de mesures de sécurité. Black Mesa est un centre scientifico-militaire très secret et, ce matin-là, c'est là que tout va basculer. L'aventure commence par un petit train qui vous mène au niveau du labo. La voix féminine synthétique serine un message de bienvenue, vite suivi d'une impressionnante liste de mesures de sécurité que le bon employé se doit de connaître par cœur. Pendant ce temps, on peut jeter un coup d'œil autour de soi, par les vitres du monorail. On y découvre des gens déjà au travail, d'impressionnantes infrastructures robotisées et, d'une manière générale, un complexe que l'on devine immense… et pour cause. On sait qu'il est parfois difficile d'aller au travail, mais après Half-Life, jamais plus vous ne considérerez qu'il est facile d'en sortir ! Car ce qui attend Freeman, à savoir vous, n'a plus rien de commun avec la journée typique du rat de laboratoire. Un tour au vestiaire pour s'équiper d'une armure de protection atomique, et il est temps d'aller combler son retard dans la salle de l'accélérateur, en poussant d'une main franche l'échantillon de cristal dans le faisceau d'énergie… et de créer une réaction en chaîne tragique.

Dieu seul sait ce que cette réaction a déclenché. En tout cas, pour vous, une seule chose importe après la catastrophe : retourner à la maison prendre une douche. En attendant, les curieux aliens qui semblent avoir pris possession du complexe n'ont pas l'air de comprendre qu'ils ne sont pas les bienvenus pour la pause-café. De même, les Marines, qui débarquent pour nettoyer le complexe, ont dû oublier l'aspect sauvetage de la manœuvre, lui préférant la politique du « moi vois, moi tue ». Restent vos rares collègues survivants, qui pourront à l'occasion vous aider en vous indiquant les routes possibles vers l'extérieur ou en vous donnant l'accès à certaines parties du complexe pour lesquelles votre accréditation ne suffit pas. Les quelques gardes sympathisants pourront, bien entendu, vous aider également, mais leur pauvre pistolet se révèlera vite insuffisant face à l'arsenal des extraterrestres comme face à celui des militaires. C'est donc armé de votre seul courage et de ce que vous pourrez récupérer en chemin que vous allez sauver votre peau, tout en essayant d'en découvrir plus sur ce qui s'est réellement passé… et sur ce mystérieux type en costume, à l'attaché-case noir, entraperçu dès votre arrivée au travail au travers d'une vitre, en pleine discussion avec un scientifique. Et il ne manquera pas plus tard de vous observer, après l'incident, tout en paraissant particulièrement serein, alors que vous n'en finissez plus de suer sang et eau pour sortir du cauchemar.

Des plus indéniables

Par rapport à son aîné PC, nous avons déjà vu que la 3D a été révisée à la hausse. De même, il a fallu ajuster le jeu à la jouabilité console, en ajoutant un système de lock avec le bouton Rond, qui permet, une fois activé, de tourner autour de sa cible plus facilement. Pour les puristes et surtout ceux qui en ont les moyens, on pourra aussi y jouer avec une souris et un clavier USB. Mais outre le fait que cette version PS2 est la plus belle disponible à l'heure actuelle et qu'elle est parfaitement jouable, c'est surtout le nouvel et inédit épisode Decay qui nous a vraiment charmés (cf. encadré). Half-Life retrouve sur PS2 une nouvelle jeunesse et réitère l'exploit d'être le meilleur FPS solo de sa catégorie, sur console. Pour ceux qui hésiteraient entre Red Faction et Half-Life, je ne puis que conseiller ce bon vieux « HL ». L'aventure est de longue haleine, le gameplay varié, intelligent, les ennemis vous étonneront tant ils sont réticents à l'habituelle stratégie de la course au suicide, et c'est, au final, un titre qui n'a rien perdu de sa force d'addiction. À (re)jouer de toute urgence.

Les créateurs : Originellement mis au point par Valve Software, sur PC, Half-Life sur PS2 fut confié à Gearbox Software. Auparavant, ce studio avait conçu Opposing Force, une campagne pour l'original PC, et plus récemment, une nouvelle extension : Blue Shift.

Les ennemis ne sont, bien entendu, pas à l'abri des formes de vies étranges apparues dans le complexe.

Avec le bouton d'action, on peut parler aux personnages et leur intimer des ordres simples : suivre, rester sur place, etc.

10 maps sont dispos pour jouer à deux en match à mort. Elles sont excellentes. Mais pour ce type d'expérience, mieux vaut un Unreal Tournament.

Decay

C'est non seulement une autre vision de l'univers Half-Life, mais aussi un nouveau gameplay que Decay offre. Il vous place dans la peau des docteurs Cross et Green, pendant une courte mais agréable aventure qui a lieu en parallèle avec celle de Freeman. Il faudra, le long de 9 niveaux, trouver le moyen de renfermer le « rift » dimensionnel créé par Freeman. Si vous y jouez en solo, vous devrez alterner de Cross à Green avec le bouton Select, pour finir l'aventure (puisqu'elle a été conçue pour que les deux personnages s'entraident). Mais le must reste de convier un pote à la maison et de la jouer en coopératif !

Du bon Half-Life vieilli en fût : ça ne se refuse pas

Prix : 379 F / 57,78 €
Accessoires : Memory Card
Dual Shock
Clavier/souris

DÉBUT 7/10
TECHNIQUE 7/10
BANDE-SON 8/10
INTÉRÊT 8/10

⊕ L'ambiance sonore
⊕ Une des plus grandes aventures du jeu vidéo
⊕ La compatibilité souris/clavier
⊕ L'I.A. des Marines
⊕ L'épisode Decay
⊖ Le split vertical à 2 joueurs
⊖ Quelques longueurs
⊖ Les temps de chargement

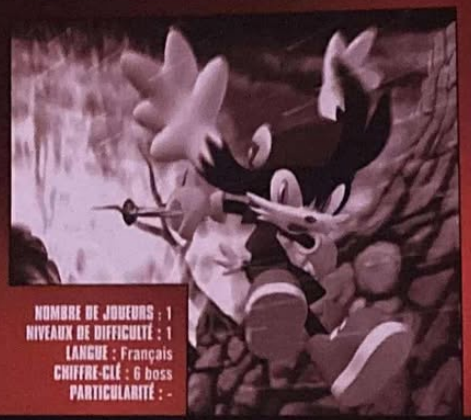
Pour quel public ?
Pour tous ceux qui attendent d'un FPS plus que du shoot à la chaîne.

Dans le même genre
Red Faction

GENRE : Plate-forme ÉDITEUR : Sony C.E. DÉVELOPPEUR : Namco (Japon) DISPONIBLE en novembre 2001
SITE INTERNET : www.namco.com/titles/Klonoa_2/site (en anglais)

KLONOA 2

OÙ LA PLATE-FORME REJOINT L'ENCHANTEMENT



NOMBRE DE JOUEURS : 1
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 1
LANGUE : Français
CHIFFRE-CLÉ : 6 boss
PARTICULARITÉ : -

Klonoa a connu un succès mérité sur PSone. Il faut dire que ce petit personnage héros de jeux de plate-forme avait un petit quelque chose de définitivement attachant. Avec cette version PS2, Klonoa revient au mieux de sa forme et nous propose de vivre des aventures riches en rebondissements. Ne refusez pas l'invitation, elle est trop tentante…

C'est fou ce que les jeux mignons, bien réalisés et attachants peuvent avoir comme charme. Je ne connais personne qui ait vu Klonoa 2 plus de deux minutes sans finir par dire quelque chose de gentil. « Ah oui, c'est quand même pas mal », « Je le trouve vachement joli ton jeu » ou encore « T'en as pas marre de jouer avec un chien qui porte une casquette ?» (ça, c'est Kendy) sont des phrases que j'entends régulièrement dans mon dos tandis que je m'essaie à Klonoa 2. Il faut admettre que, sous ses airs de petit jeu lambda, ce titre cache des trésors que l'on s'émerveille sans cesse de découvrir. Et, je crois que c'est une première pour un jeu Namco, Klonoa 2 propose une option 50/60 Hz. Champagne, il suffisait d'y croire ! En fouillant davantage, on découvre même une option Dolby Digital 5.1 censée intervenir lors de certaines scènes. Ajoutez à cela une traduction en français de bonne facture et vous avez entre les mains un produit soigné au dernier degré. Ce n'est pas si courant et cela mérite d'être souligné.

Les séquences de skate se révèlent rapides, vives… et colorées.

Fausse 3D et vrai plaisir de jeu

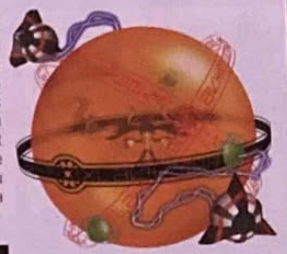
Klonoa 2 est ce que l'on appelle un jeu en « 2,5 D ». En fait, il propose des décors et des personnages en 3D, certes, mais vos déplacements s'effectuant immuablement de gauche à droite (sauf exception, lors des séquences de surf par exemple) on s'y essaie comme à un jeu 2D classique. Ce n'est pas un mal tant il est vrai que, depuis l'apparition des consoles 32 bits, la 2D est malheureusement tombée en désuétude. On se demande bien d'ailleurs pourquoi… Concentrons-nous encore un peu sur la réalisation pour souligner la qualité exceptionnelle des graphismes. Impossible de ne pas rester en admiration devant le monde joyeux et coloré qui se présente à nos yeux. Un effet de « cel shading » a été appliqué sur les personnages, pour les rendre plus cartoon, leur donner une image plus mignonne et amusante. Le résultat est incontestablement réussi. On s'en aperçoit d'ailleurs très bien lors des scènes intermédiaires, où les personnages parlent entre eux dans un langage bizarre… Question jouabilité, Klonoa 2 encense la simplicité puisque vous n'avez à utiliser que deux boutons : le tir et le saut. Le tir est en fait symbolisé par un anneau magique que vous avez le pouvoir d'envoyer sur vos adversaires pour les attraper à faible distance. Quant au saut, il n'y a rien de spécial à en dire, si ce n'est qu'en maintenant la touche appuyée lorsque vous êtes en l'air, vous « flottez » pendant une seconde dans le vide, battant des bras, comme pour mener une lutte perdue d'avance contre la pesanteur. Lorsque vous êtes en possession d'un ennemi, vous pouvez sauter en le gardant dans vos bras avant de prendre appui sur lui pour monter encore plus haut. Tout cela additionné aux multiples petits éléments que l'on trouve dans le jeu (certains objets vous font voler sur quelques mètres, d'autres sont immobiles mais vous pouvez vous y accrocher, etc.) font de Klonoa 2 un titre simple à prendre en main, certes, mais qui propose tout de même des passages qu'il faut savoir négocier au millimètre. La maniabilité se révélant tout simplement exceptionnelle, vous n'aurez pas d'excuse si, malencontreusement, vous vous plantez…

La perfection n'existe pas ? Mmmh, pas sûr…

Autre preuve de l'incontestable réussite qu'est Klonoa 2 et du fait qu'il a été diablement bien pensé : sa difficulté progressive. Les premiers niveaux se terminent sans douleur, presque avec nonchalance. On accumule les cristaux et par là même les vies, sans jamais rencontrer de difficultés majeures, pour peu que l'on ait un minimum l'habitude de s'essayer à ce genre de jeu. Et puis viennent des moments plus difficiles, avec des timings plus serrés, des challenges plus relevés, où l'on se surprend à stresser davantage et où il est facile de perdre une des vies, virtuelles, de Klonoa. Si les réflexes priment au début, il arrive un moment où la réflexion entre, elle aussi, grandement en considération. Certains tableaux vous imposent, en effet, des « puzzles » avec, par exemple, des cristaux dispersés aux quatre coins de l'écran qu'il faut tous toucher en un temps limité. Inutile d'essayer de passer de l'un à l'autre le plus rapidement possible, cela ne fonctionne pas. Il faut plutôt attraper un adversaire, s'en servir pour atteindre un cristal en hauteur, choper un nouvel ennemi au vol, le balancer de l'autre côté de l'écran pour qu'il percute un deuxième cristal, etc. Ça n'est jamais très compliqué mais même lorsqu'on a compris le truc à réaliser, il faut souvent s'y prendre à plusieurs fois avant de réussir son coup. Soulignons enfin le fait que Klonoa 2 joue la carte de la diversité avec un talent certain. Entre les phases de jeu viennent se glisser des cinématiques (utilisant le moteur graphique) qui font progresser l'histoire et nous font mieux connaître les divers personnages, bons ou méchants. Un détail pas si anodin pour un soft de plate-forme. Les séquences de glisse, en surf, permettent également de s'échapper de l'univers « je saute tout le temps et j'attrape mes ennemis pour avancer » et se révèlent incontestablement fun et réussies. Comme si rien, ici, n'avait le droit d'être médiocre… N'oublions pas les boss qui viendront mettre à rude épreuve vos capacités de joueur en se montrant bien plus résistants que tous les adversaires croisés jusqu'alors. Le truc consiste à garder son calme au début et à essayer de comprendre la façon dont ils bougent et attaquent avant de contre-attaquer à votre tour. Résumons : graphismes somptueux, jouabilité remarquable, ambiance sonore réussie, challenges à la difficulté progressive, personnages attachants… Klonoa 2 possède toutes ces qualités et plus encore. Il allie la simplicité à une qualité de réalisation épatante, et s'adresse surtout aux plus jeunes, à qui il ne pourra que plaire. Un grand jeu signé Namco auquel on ne peut véritablement reprocher qu'une seule chose : son arrivée tardive en Europe. Au regard de la qualité de l'adaptation, on aura peu de peine à se montrer conciliant…

En sautant sur certains bumpers, vous pouvez monter très très haut.

Cette plante énorme gobe sans prévenir quiconque passe devant elle.



Servez-vous de vos adversaires pour prendre de la hauteur.

Même les méchants (ici, le chat) ont des airs de peluches toutes mignonnes.

Tentez de récupérer le plus de cristaux possible, c'est important.

Précisions importantes

Si Klonoa est accompagné de nouveaux compagnons (Lolo et Popka), ce n'est pas pour rien : un autre joueur peut s'amuser à manipuler Popka (appuyez sur le bouton Start du paddle 2 pour le faire apparaître ou disparaître) et aider dans une certaine mesure Klonoa, mais cela reste très limité… N'oubliez pas également de ramasser les 6 pièces de puzzle disséminées dans chaque niveau : elles vous permettront d'accéder à deux stages bonus spéciaux si vous en récupérez suffisamment. De même, les gemmes que vous trouvez un peu partout vous octroient des vies supplémentaires, certes, mais font également apparaître des images en mode Galerie.

Mignon, agréable, coloré et définitivement divertissant, Klonoa 2 cumule les qualités propres aux grands jeux !

Prix : 399 F / 60,83 €
Accessoires : Memory Card
Dual Shock

DESIGN	8/10
TECHNIQUE	9/10
BANDE-SON	7/10
INTÉRÊT	**8/10**

⊕ Des graphismes somptueusement mignons
⊕ Une jouabilité simple mais parfaite
⊖ Aucun véritable défaut, si on aime le genre

Pour quel public ?
Klonoa 2 semble avant tout destiné aux plus jeunes de par ses graphismes acidulés et son esprit cartoon. Les fans purs et durs de jeux de plate-forme s'y essaieront également avec grand plaisir.

Dans le même genre
Klonoa (PSone), évidemment…

Les créateurs : Namco est un développeur que l'on ne présente plus, puisqu'on lui doit la série des Ridge Racer ou encore celle des Tekken. Découvrir un titre comme Klonoa 2 constitue une surprise « rafraîchissante ».

GENRE : Shoot ÉDITEUR : Sony C.E. DÉVELOPPEUR : Namco (Japon) DÉJÀ DISPONIBLE
SITE INTERNET : www.namco.com/games/time_crisis_2.html (en anglais)

TIME CRISIS 2

LES FRÈRES PÉTARDS

Commençons par une petite devinette facile : « Qu'est-ce qui est plus fort qu'un Turc ? » Réponse : « Deux Turcs ! » Cette éminente énigme de maternelle résume pourtant avec efficacité la principale innovation que propose Time Crisis 2 puisqu'il offre désormais la possibilité de jouer en duo.

Votre second acolyte est géré par l'ordinateur.

© Namco

Les gares ne sont plus ce qu'elles étaient…

Comme à l'accoutumée dans les scénarios de jeux vidéo, on découvre ici une intrigue simpliste avec, en toile de fond, un super-méchant. Bref, un homme assoiffé de pouvoir tente de dérober un satellite militaire pour démontrer à la planète entière toutes ses compétences de dictateur. Bien entendu, cet étalement de la folie humaine constituera pour vous l'occasion de passer un bon moment à éradiquer du scélérat à la force de votre index, pistolet au poing. Mais, avant cela, il faudra tout de même vous procurer le nouveau G-Con 2 spécialement repensé par les ingénieurs de Namco. Car les petits malins qui voudront ressortir leur G-Con PSone de leur armoire poussiéreuse n'auront que le privilège de connaître une grosse déconvenue en constatant son incompatibilité avec la PS2. Profit, quand tu nous tiens !

L'arme ultime

Derrière ce nouvel accessoire se cache cependant un périphérique doté de prouesses optimales. Avec son nouveau design plus ergonomique, moins encombrant et ses ports USB et vidéo cumulés, Namco a fait de son dernier produit une bête de combat diabolique de précision. Cette performance accrue s'explique par un taux de transfert des données plus important entre la console et le gun. Attention toutefois, le pistolet ne fonctionne toujours pas sur les téléviseurs 100 Hz ! La cerise sur le gâteau réside dans l'adjonction d'une touche au bas de la crosse du G-Con 2, qui vous sert d'activation des fonctions annexes (ici pour recharger et se planquer !). Le tout tient correctement dans les paluches et offre pour une fois une prise en main ergonomique très naturelle. Ce qui était loin d'être le cas avec l'ancien G-Con.

3 niveaux seulement

Pour en venir au jeu, sachez qu'il ne propose que trois stages. Mais en comptant en termes de sous-niveaux, on se retrouve avec une petite dizaine d'environnements différents. La partie débute dans un petit village envahi par des guérilleros, avant d'enchaîner sur une folle course-poursuite en hors-bord, sur les traces d'un des bras droits du boss final. Mais le circuit touristique ne s'arrêtera pas en si bon chemin puisque vous effectuerez aussi une petite halte dans les bois ainsi qu'un voyage très agité et en charmante compagnie sur le toit d'un train. Puis ce sera l'éternelle balade mortelle dans les docks désaffectés, avec une pléthore d'amateurs du lance-roquettes à vos trousses. Néanmoins, malgré la durée de vie assez courte du titre, on passe des instants intenses. L'action est soutenue et on prend un authentique pied à rendre justice avec son tromblon virtuel. En substance, le principal sera donc sauf.

Des dangers par couleurs

Comme dans le premier épisode de Time Crisis, vous retrouverez le principe des truands de différentes couleurs plus ou moins dangereux. Concrètement, les ennemis en tenues bleues auront besoin de plusieurs tirs pour vous atteindre tandis que ceux en orange se montreront bien plus habiles. Les adversaires en rouge, en revanche, ne vous laisseront aucune chance si vous ne disposez pas de réflexes surhumains. La difficulté du soft consiste donc à élaborer des priorités de tirs selon votre propre évaluation de l'importance des menaces à l'écran. Par ailleurs, rappelons qu'il est possible de jouer à deux en coopération, mais qu'en solo, c'est l'ordinateur qui se charge de diriger automatiquement votre partenaire. Ce qui vous oblige à être attentif lors des échanges de coups de feu, sous peine de récolter des points de malus en cas de regrettable bavure.

Une version arcade améliorée

Semblable dans ses péripéties à la mouture en « borne d'arcade », Time Crisis 2 sur PS2 peut pourtant se targuer d'une meilleure réalisation graphique. En effet, les textures du jeu ont été retravaillées pour offrir un résultat esthétique très convaincant. De plus, en ce qui concerne les animations, les nombreux mercenaires se déplacent sans ralentir à l'écran, et les mouvements de caméras subjectives s'avèrent très pêchus. Ces derniers apportent un dynamisme sauvage aux gunfights et contribuent à entretenir une ambiance survoltée lors des parties. De plus, Namco a ajouté des tas de mini-épreuves bonus fort fédératrices, qui vous feront passer de longs moments mémorables à tenter de réaliser, entre amis, des records de tirs. Il s'agira de véritables challenges de précision faisant appel à votre rapidité de réaction (shoots sur cibles mouvantes, accumulation de One Shots, chronométrage, etc.). Avec ses myriades d'options de jeu (Arcade, Épreuves, Time Attack…) et son fabuleux mode Un Joueur Double Gun, qui vous autorise à jouter avec un pistolet dans chaque main à la manière des protagonistes des films de John Woo, TC2 constitue un excellent divertissement pour les amateurs d'action frénétique et ce, malgré sa durée de vie assez courte.

NOMBRE DE JOUEURS : 1 ou 2
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 5
LANGUE : Français
CHIFFRE-CLÉ : 3 niveaux
PARTICULARITÉ : Utilise le G-Con 2 pas compatible TV 100 Hz

Les créateurs : Namco n'est plus un développeur à présenter. Reconnu pour ses jeux à succès (Soul Calibur, Tekken, Ridge Racer, Ace Combat, Klonoa…), la firme nippone compte bien encore nous étonner avec ses futurs produits dont Vampire Night.

Dans la forêt, des guérilleros tentent de vous trouer la peau

Au menu des mini-jeux, vous trouverez du tir de précision.

Même sur l'eau, vous ne serez pas en sécurité.

Ce boss utilisera des moyens subtils pour vous trucider.

Malgré sa courte durée de vie, Time Crisis 2 propose des parties en duo et une tripotée de mini-jeux bien sympathiques.

Soyez agile car cet ennemi utilise un bouclier humain.

Le boss suprême donne son petit conseil pour devenir le maître du monde.

Voici le fameux satellite militaire dans ses œuvres.

Histoire de gros sous

Autant le dire catégoriquement, pour profiter au mieux de Time Crisis 2, il est obligatoire de posséder un G-Con 2. Car, à la manette, le plaisir de jeu atteint un gouffre ludique de médiocrité. Sachez qu'au final, cette affaire se termine comme toujours par un délestage de bourse conséquent, avec un tarif de 399 F pour le soft seul, 249 F pour le G-Con 2 et 569 F pour le pack comprenant le titre et le périphérique. Bref, il va falloir, comme à l'accoutumée, se donner les moyens financiers pour s'amuser. Attention le pistolet ne fonctionne pas sur les téléviseurs 100 Hz !!!

Prix : 399 F / 60,83 €
569 F avec gun,
soit 86,74 €
Accessoires : Memory Card
Dual Shock
G-Gon 2

DESIGN	7/10
TECHNIQUE	7/10
DANGE-SOIN	8/10
INTÉRÊT	**7/10**

⊕ Des tas de mini-épreuves
⊕ De l'action frénétique
⊖ Un jeu trop court
⊖ Il faut acheter le G-Con 2

Pour quel public ?

Pour les adeptes de la National Rifle Association de Charleton Heston et des bornes de café.

Dans le même genre

Time Crisis 2 est le premier jeu du genre sur PS2. Sinon, vous pouvez toujours essayer le premier épisode sur PSone.

GENRE : Plate-forme ÉDITEUR : Vivendi Universal Interactive DÉVELOPPEUR : Traveller's Tales (G.-B.)
DISPONIBLE en novembre 2001 SITE INTERNET : Pas de site Internet officiel !

CRASH BANDICOOT : LA VENGEANCE DE CORTEX

UN AIR DE DÉJÀ VU

Crash Bandicoot débarque dans un quatrième épisode avec des graphismes de meilleure facture. Normal, me direz-vous ! Mais pourra-t-on en dire autant de son concept de jeu, qui fut, sur PSone, un modèle de récurrence d'un épisode à l'autre. Ce Crash-là ressemble beaucoup à ses prédécesseurs. Est-ce plus mal ?

NOMBRE DE JOUEURS : 1
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 1
LANGUE : Français
CHIFFRE-CLÉ : 30 niveaux
PARTICULARITÉ : Des temps de chargement fréquents

L'increvable Crash Bandicoot va se frotter à la colère du Docteur Neo Cortex, qui a décidé de mettre, pour ce quatrième épisode, les bouchées doubles. Pour éradiquer son ennemi juré une bonne fois pour toutes, le savant fou a besoin d'une source d'énergie colossale pour alimenter sa toute dernière invention de la mort. Rien de tel alors que de s'emparer du pouvoir des Élémentaires pour contrôler la puissance de l'air, de la terre, de l'eau et du feu. En bref, c'est reparti comme en quarante pour notre héros fétiche, qui parcourra un total de 30 stages répartis sur 5 mondes hétéroclites, pour récupérer, avec l'aide de sa sœur Coco, les cristaux dérobés. Au programme, toujours du « glanage » de pommes et de caisses, mais aussi des petites nouveautés bien sympathiques.

Mangez (encore) des pommes !

Dans le fond, ce quatrième épisode sur PS2 n'apporte pas de réelles innovations puisque vous devrez toujours chercher à détruire des caisses et accumuler un maximum de pommes pour gagner des vies supplémentaires (1 vie toutes les 100 pommes !). Pour les plus zélés d'entre vous, des promontoires (ceux avec un point d'interrogation) bien mis en évidence vous permettront d'accéder à des niveaux secrets, histoire de collecter toutes les caisses et ainsi de débloquer, à la fin du parcours, un bonus spécial pour se donner bonne conscience. Autrement, les joueurs ayant goûté aux précédentes aventures sur PSone ne devraient pas perdre leurs repères puisqu'ils croiseront une fois de plus les éternelles caisses piégées (nitro, explosion à retardement), ainsi que celles permettant de sauter plus haut pour atteindre des plates-formes inaccessibles autrement ou des options suspendues en l'air. Vous l'aurez compris, ce volet risque tout de même de créer un sentiment de « déjà vu », chez les spécialistes de la série.

Les petites nouveautés

Mis à part son lifting graphique grâce à la puissance de la PS2, Crash Bandicoot La Vengeance de Cortex bénéficie tout de même de petites trouvailles comparé aux opus antérieurs. En effet, il offre la possibilité de piloter divers appareils selon les circonstances (jeep, avion, deltaplane, robot, trottinette, bathyscaphe…) avec, à chaque session, des objectifs particuliers à remplir, comme détruire des cibles ou échapper à des ennemis lancés à votre poursuite. De plus, vous allez pouvoir incarner Coco, la sœur de Crash, qui possède des capacités plus athlétiques que son idiot de frère, grâce à sa panoplie de coups de pied. Mais hélas, c'est ici que s'arrêtent les originalités. Car pour ce qui est des mouvements du marsupial, rien n'a vraiment changé. Crash peut, comme à l'accoutumée, bondir, effectuer des toupies meurtrières, ramper ou exécuter une glissade sur un ennemi. Après chaque boss vaincu, il acquiert en outre des aptitudes inédites comme marcher sur la pointe des pieds. Rien de bien neuf, en somme.

Le talon de Crash

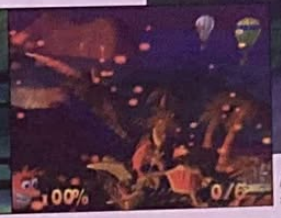
Esthétiquement parlant, Crash Bandicoot est une véritable réussite. Les animations sont parfaites et les vues de caméra automatiques toujours aussi judicieuses. La prise en main du héros s'avère fort maniable et ne requiert aucune compétence de joueur exceptionnel. Pourtant, derrière cette perfection apparente se dissimulent de petits défauts. Effectivement, entre chaque écran et au moindre changement de niveau, l'interface nous gratifie d'un temps de chargement vraiment fastidieux (entre 15 et 20 secondes !). Quant au concept du jeu, les développeurs montent en épingle le fait que l'on puisse désormais diriger Coco. Or, impossible de switcher librement entre les deux personnages, puisque c'est le jeu qui nous l'impose. Pour finir, les nouveautés sont en définitive peu nombreuses et ce Crash ressemble beaucoup aux précédents. Cela dit, CBLVC reste tout de même un bon titre de plate-forme par sa réalisation achevée et ses challenges à la difficulté bien dosée. En bref, un bon Crash, pas un jeu révolutionnaire, mais un titre qui tient clairement la route.

Ce boss possède une texture hallucinante de beauté qui fait penser à celle du T1000.

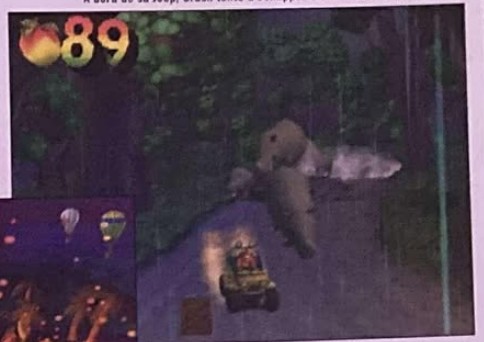
Dans sa boule, Crash doit faire preuve de finesse de pilotage.

Difficile de faire le malin avec une eau gorgée d'électricité.

Les créateurs : Traveler's Tales est un éditeur anglais basé à Manchester. Il possède exclusivement dans son C.V. des titres adressés aux jeunes joueurs (Muppet Race Mania, Rascal, Toy Story…).



À bord de sa Jeep, Crash tente d'échapper à une meute de rhinocéros.



À bord de son avion improvisé, Crash doit descendre six navires de guerre.

Crash Bandicoot sur PC !

Saviez-vous que, pour la promotion de Crash Bandicoot 2 sur PSone en 1998, Sony avait fait élaborer un petit programme de divertissement pour les thèmes de bureaux PC. Ce logiciel vous permet de commander un Crash virtuel, grâce à un système de reconnaissance vocale qui utilise « Microsoft Command and Control ». Bien entendu, il faudra pour cela que vous soyez équipé d'un microphone connecté à votre ordinateur. Pour faire réagir le marsupial, il suffira ensuite de prononcer des phrases telles que « Pelvic Thrust », « Foot Stomp » ou « Jiggle » ! Pour obtenir gratuitement cette étrangeté ludique, voici l'adresse Internet de circonstance : www.friendlygiants.com/toys/product_toys/crash.htm

Les amateurs des précédents Crash Bandicoot ne découvriront rien de réellement novateur dans ce nouvel épisode PS2

Crash ne serait rien sans sa fameuse toupie !

Prix : 399 F / 60,83 €
Accessoires : Memory Card
Dual Shock

Dans ce niveau, détruisez six turbines.

Avec un dragon aux fesses, la motivation est là !

DESIGN 8/10
TECHNIQUE 8/10
BANDE-SON 8/10
INTÉRÊT 7/10

⊕ Une ambiance loufoque
⊕ Des p'tites nouveautés
⊖ Des temps de chargement trop longs
⊖ Pas assez de nouveautés

Pour quel public ?
Pour les jeunes joueurs férus de plates-formes et d'univers délirants.

Dans le même genre
Crash Bandicoot 1, 2 et 3… Mais préférez Klonoa, si vous désirez connaître des sensations renouvelées.

par Xavier Brun

GENRE : Courses de scooters des mers **ÉDITEUR** : Infogrames **DÉVELOPPEUR** : Rainbow Studios (États-Unis) **DISPONIBLE** en novembre 2001
SITE INTERNET : www.infogrames.fr (en français)

SPLASHDOWN

DU « SPLASH AND DASH » SUR PS2

Les jeux de course n'en finissent plus d'être déclinés à toutes les sauces. Avec Splashdown, goûtez à un soft d'un genre nouveau très bien assaisonné. Vous en reprendrez bien un peu ?

Remarquez la complexité du tracé des canaux de Venise.

En maintenant les figures, le multiplicateur augmentera la jauge de performance.

NOMBRE DE JOUEURS : 1 ou 2
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 3
LANGUE : Français
CHIFFRE-CLÉ : 20 circuits
PARTICULARITÉ : -

Après avoir utilisé l'excellent moteur de Motocross Madness pour le non moins excellent ATV Offroad, Rainbow Studios le remet une nouvelle fois en service pour ce jeu de scooters des mers. Splashdown, premier titre du genre sur PS2 en attendant Jet Ski Riders édité par Eidos, fait franchir un pas supplémentaire à cette console qui soufflera sa première bougie le 24 novembre. Ceux qui ont eu la chance de s'adonner à cette discipline (en France, la détention du permis bateau est obligatoire pour la pratiquer) savent combien ce sport est physique et technique à la fois. Ces monstres marins mécaniques (voir encadré) sont donc les principaux acteurs de ce titre qui va vous faire mouiller le gilet. Après s'être entraîné aux bases de la conduite, les modes Arcade (contre la montre, compte à rebours, parcours libre et course), Carrière et Duel s'offriront à vous. En choisissant l'un des personnages disponibles et son engin aux différentes caractéristiques (accélération, stabilité, vitesse et maniabilité), la course va pouvoir commencer.

À fond les manettes

Le compte à rebours est lancé. La main à fond sur la poignée des gaz et l'eau jaillit des pots d'échappement. Tout de suite, un premier constat s'impose, le rendu de l'eau est incroyable. Transparence, reflets, fonds marins, consistance, gerbes d'eau… c'est magnifique ! La prise en main du sea-doo est assez rapide, mais déjà les concurrents sont à quelques distances de votre engin. Peu importe, on en prend plein les yeux sans tenter de recoller aux autres concurrents (5 pilotes au total). On jauge sa monture, on évalue les distances, tout en repérant chaque parcours. Bien entendu, le but est de franchir la ligne d'arrivée en vainqueur pour accéder à la suite de la compétition, pour débloquer les circuits suivants, de nouveaux pilotes et de nouvelles tenues. En mode Facile, seuls 12 circuits seront disponibles, alors qu'en mode Difficile, ce sont les 20 parcours établis en France, Allemagne, États-Unis, Italie, Espagne, Australie… qui pourront être ouverts en fonction de vos aptitudes au pilotage. Pilotage qui, comme dans ATV Offroad, ne se résume pas à garder le pouce sur le bouton croix comme un bourrin, mais qui doit s'effectuer de manière technique selon le tracé. Les nombreux tremplins, virages longs ou en épingle à cheveux, obstacles flottants et bouées à contourner sont placés à des endroits-clés dans ces circuits variés situés en pleine mer, sur des fleuves, canaux et bassins artificiels.

Un SSX de la mer ?

Ces courses ne se limitent pas à de simples accélérations fluviales, mais à un mélange de vitesse et d'un système de figures. En effet, une jauge de performance se remplit au fur et à mesure de vos exploits aériens. En abaissant le joystick gauche, le sea-doo fait de l'aquaplaning et prend de la vitesse. Puis votre pilote effectuera de nombreux tricks (double can-can, superman, spade, handlebar handstand, nac-nac…) qui, maintenus le plus longtemps possible, feront augmenter plus rapidement cette jauge. Une fois pleine, votre engin donnera toute sa puissance pendant quelques instants. En revanche, cette dernière diminuera en cas de chute ou de bouées ratées. Les adversaires, coriaces, qui bénéficient d'une bonne Intelligence Artificielle emprunteront des itinéraires différents, des raccourcis (passages secrets à découvrir dans le mode Parcours libre) et partiront également à la faute si vous les contraignez à faire des erreurs de trajectoire. La plupart des circuits demandent une bonne maîtrise de son sea-doo avec des parties techniques que l'on peut franchir en « sous-marin » ou avec des sauts surréalistes.

Oui mais…

Bien réalisé, avec un moteur 3D très performant, des environnements bien modélisés et des conditions climatiques changeantes, Splashdown possède une bonne touche de fun. Cependant, il faut émettre un reproche. Bien que le rendu de l'eau soit somptueux, les sensations ne sont pas toujours au rendez-vous. On ne sent pas assez le « clapot », les vagues ne sont pas assez nombreuses ni conséquentes pour ressentir vraiment les creux. Pour en faire un titre très complet, les flux provoqués par le passage des autres concurrents, la mer houleuse rendant la navigation difficile et vous faisant dévier de votre trajectoire, auraient été autant d'éléments pour ajouter encore plus de fun. Splashdown est un titre qui manque d'un peu de pêche malgré une bande-son dynamique composée par des groupes comme Blink 182. La physique des engins semble correspondre à la réalité, mais là encore, on aurait aimé ressentir davantage chaque « replacage » lors des sauts, parfois vertigineux. À l'inverse, la physique des pilotes n'est absolument pas réaliste lorsque ceux-ci chutent, même s'ils sont bien animés avec des prises d'appui avant une impulsion, leur corps qui se déporte dans les virages… En conclusion, Rainbow Studios signe une nouvelle fois un jeu de course novateur doté d'un bon gameplay.

Le rendu de l'eau extraordinaire et le moteur performant sont les 2 atouts de Splashdown.

Comme pour les ralentis, de nombreuses vues sont disponibles pendant le jeu.

Attention de ne pas retomber sur le haut du tremplin.

Certains passages demandent une maîtrise parfaite du " sous-marin ".

Incroyable mais vrai

Ces jets préparés pour la compétition avec 3 pots d'échappement pèsent 200 kilos. Ils développent plus de 200 chevaux pour atteindre une vitesse de 130 km/h, et leur consommation s'élève à 1 litre par minute. Mais ce que l'on ne soupçonne pas, c'est qu'ils mettent moins de 4 secondes de 0 à 100 km/h, et qu'ils sont donc plus rapides qu'une Formule 1 ! Quand, comme à Oléron, 400 pilotes prennent le départ de front en même temps, je n'ose pas imaginer le passage de la première bouée. Pour en savoir plus sur le motonautisme : www.ffm-asso.net

Prix : 399 F / 60,83 €
Accessoires : Memory Card Dual Shock

DESIGN	8/10
TECHNIQUE	7/10
BANDE-SON	7/10
INTÉRÊT	**7/10**

⊕ Le rendu de l'eau
⊕ La diversité des circuits
⊖ Le manque de vagues
⊖ Les chutes des pilotes

Pour quel public ?
Pour ceux qui ont trop soupé des courses de bagnoles et veulent un jeu qui sorte de l'ordinaire.

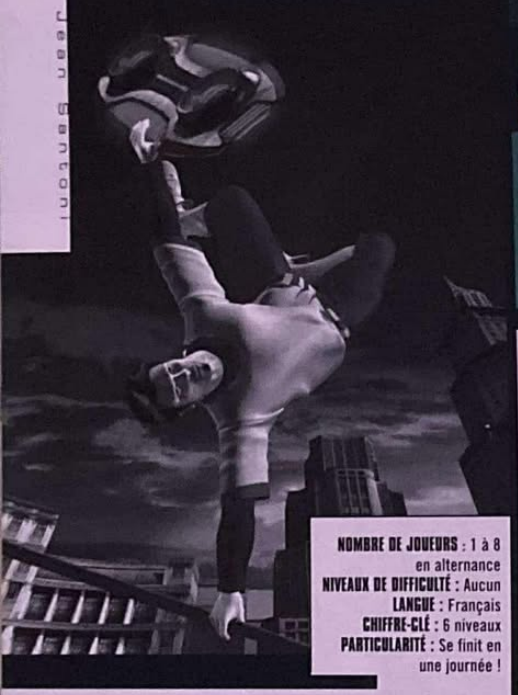
Dans le même genre
Jet Ski Riders (à venir sur PS2)

Les créateurs : Rainbow Studios est en train de développer le deuxième volet de Mat Hoffman's Pro BMX 2. Titre prévu pour 2002 en Europe.

GENRE : Skate futuriste ÉDITEUR : Sony C.E. DÉVELOPPEUR : Criterion Studios (G.-B.) DÉJÀ DISPONIBLE
SITE INTERNET : www.criteriongames.com (en anglais)

AIRBLADE
LA GLISSE SANS LE FUN

Les British de Criterion Studios ont toujours eu une longueur d'avance sur leurs concurrents, en matière de technologie. Le gameplay par contre n'a jamais été leur point fort. Un travers que l'on retrouve dans cette production visuellement magnifique mais terriblement creuse.



NOMBRE DE JOUEURS : 1 à 8 en alternance
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : Aucun
LANGUE : Français
CHIFFRE-CLÉ : 6 niveaux
PARTICULARITÉ : Se finit en une journée !

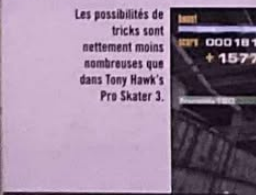
Aujourd'hui, tout le monde souhaite surfer sur la vague des sports alternatifs, un filon vidéoludique qui, est-il nécessaire de le rappeler, a été découvert et continue d'être exploité avec succès par Activision. Alors forcément, depuis le temps, on connaît la chanson, le refrain et les couplets par cœur, quand un truc est susceptible de rapporter un maximum de brousoufs, la loi du marché veut que les éditeurs tentent leur chance à tour de rôle, pour avoir eux aussi leur part du gâteau avant que la poule aux œufs d'or ne puisse plus pondre. Eh, oui, quelque part, c'est aussi ça, la nouvelle économie. Mais là, je m'engage sur un terrain glissant. Enfin, tout ça pour dire que Sony C.E. ne pouvait pas se permettre de passer à côté d'un tel phénomène commercial. Aussi, quand Criterion Studios est venu présenter au géant du jeu vidéo ses deux productions, à savoir Burnout, un jeu de caisses (voir nos castings), et Airblade, un jeu de skate futuriste, les gens du marketing n'ont pas vraiment eu à faire un choix cornélien. Donnons au peuple une variante de ce qu'il réclame !

Rêvons…

L'airblade, plus communément appelé overboard, c'est un peu la planche à roulettes de mes rêves. Imaginez, un skate à gravitation comme celui de Michael J. Fox dans *Retour vers le futur 2* ; avec un tel engin, plus besoin de se prendre le chou pendant plusieurs mois, avant d'arriver à sortir un ollie correct pour monter les trottoirs ou sauter par-dessus les chiens-saucisses des vieilles bourgeoises du square des Batignolles (paix à leur âme… pas aux mémés mais aux chiens que j'ai écrabouillés avec mes trucks). C'est la gloire assurée : à moi les filles, les séances de shootings dans les magazines extrêmes, les vidéos, les soirées aux V.I.P… la classe américaine, quoi. Mais bon, faut pas rêver, on n'y est pas encore, en attendant qu'un chercheur perce à jour les secrets cachés de la gravitation, je sucrerai sûrement les fraises avec du poivre. Pour le moment, on doit se contenter du virtuel et donc du titre de Criterion Studios. C'est mieux que rien ? Pas si sûr.

Too easy !

Pas de surprise, on retrouve, dans Airblade, toutes les caractéristiques de base de Tony Hawk. En clair, l'interface des tricks fonctionne grosso modo de la même manière : la touche triangle permet de faire des grinds, la touche rond est dédiée aux grabs ; les flips, quant à eux, se réalisent via la touche carré et, pour les rotations, il faudra utiliser les touches de la tranche. En outre, vous aurez la possibilité de saisir certains éléments du décor, pour vous propulser dans les airs et ainsi accéder à des endroits un peu chauds. Le gameplay en revanche n'a pas grand-chose à voir avec celui des Tony Hawk. Si, dans le titre de Neversoft, la réalisation des tricks nécessite un minimum de technique et de maîtrise, là, ce n'est pas du tout le cas, il est quasiment impossible de rater une figure ! On peut enchaîner tout et n'importe quoi, ça passe « finger in the noze » ! Votre skater ne perd jamais l'équilibre sur les grinds. Pour vous donner une petite idée de la chose, c'est dix fois plus exagéré que dans Tony Hawk ; vous posez votre board sur un rail et hop !, à vous la glissade métaphysique de plusieurs centaines de mètres ! De même, il faut vraiment faire une erreur grossière pour tomber de son overboard (en gros, envoyer un trick contre un mur ou se prendre un camion en pleine face), vous n'aurez pas non plus à vous soucier des réceptions. Bref, au bout de quelques parties, on se rend vite compte que l'aspect freestyle n'a strictement aucun intérêt !



Les possibilités de tricks sont nettement moins nombreuses que dans Tony Hawk's Pro Skater 3.

Les objectifs des missions sont super-répétitifs.

Vide ludique

Du coup, il faut se rabattre sur le mode de jeu principal, un mode Story mettant en scène deux skaters tentant d'échapper à une puissante corporation aux desseins obscurs. Pour résumer rapidement la situation, un de vos potes a volé une invention, à savoir l'Airblade. Résultat, toute l'organisation est à vos trousses. Arf ! Arf ! De ce scénario ridicule découlent 6 niveaux. Chacun d'eux propose un certain nombre d'objectifs qu'il faudra évidemment remplir dans un temps limité. Le problème est que ces derniers sont super-répétitifs : on passe son temps à bousculer les sbires de la corporation avec son skate, à tournoyer autour de barres et à grinder pour détruire divers objets comme des caméras de surveillance, des projecteurs ou des antennes satellites placés à des endroits plus ou moins haut perchés. Le gameplay se mord très rapidement la queue. La seule difficulté à laquelle vous aurez à faire face, c'est le chrono calculé au plus juste. Pour gagner du temps, il suffit d'utiliser la jauge de turbo qui se remplit en effectuant des tricks. Bref, avec un peu de sang-froid, un bon sens de l'observation et compte tenu de la facilité déconcertante avec laquelle on exécute les figures, on torche le mode Story en une journée sans avoir pris son pied une seule minute. Les modes Challenge score et Challenge tricks, quant à eux, n'ont strictement aucun intérêt pour la simple et bonne raison qu'on ne tombe jamais de son skate de l'espace.

Original : vous avez la possibilité de vous accrocher à certains éléments du décor pour vous propulser dans les airs.

Des niveaux qui se bouclent en quelques minutes. La durée de vie d'Airblade ne dépasse pas deux jours !

Le dernier niveau est particulièrement ennuyeux. Un bête parcours d'obstacles qui ne vous résistera pas longtemps. Super !

Quel gâchis !

Reste une réalisation technique au-dessus de tout reproche. Airblade se paye quand même le luxe d'être deux fois plus beau que Tony Hawk's Pro Skater 3, qui pourtant utilise le même moteur 3D, le fameux RenderWare. Les niveaux sont immenses, fournis, bien conçus, on a droit à des textures détaillées et des couleurs très chaleureuses ; en ville, il y a pas mal de piétons, de la circulation et, cerise sur le gâteau, le tout mouline sans problème. Zéro ralentissement à signaler. En définitive, le titre de Criterion Studios s'apparente plus à une jolie démo technique. Si vous aimez la glisse, le fun et les trips alternatifs, un conseil, lorgnez plutôt du côté de Tony Hawk's Pro Skater 3.

Maintenir son équilibre ne pose aucun problème

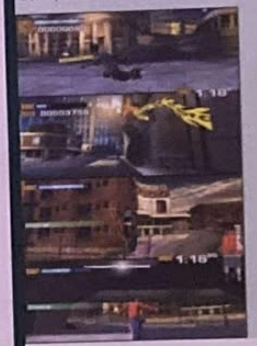
Un moteur 3D fluide et des décors assez complexes. Le point fort du jeu.

Les créateurs : Ce studio britannique s'est jusqu'ici illustré avec des productions techniquement à la pointe mais au gameplay mal étudié : on leur doit notamment Suzuki, Alstare Racing, Trick Style et Deep Fighter (tous sur Dreamcast). Qu'en sera-t-il avec Burnout ?

Une démo technique avant tout

Et à deux ?

Les miracles n'existent pas, à deux, le bilan est tout aussi mitigé. Déjà, il faut savoir que toutes les épreuves ne se déroulent pas en écran splitté, la plupart se jouent jusqu'à 8 en alternance. Mouais. Le mode Ruban (en split) qui s'apparente à un chat est de loin le plus rigolo : vous devrez choper une ruban de sécurité de la police (les fameux « do not cross » jaunes) et le conserver le plus longtemps possible. Quand on connaît bien les maps, on peut s'amuser. Les autres modes Multijoueur (Trick Challenge, Score Challenge), en revanche, sont tous basés sur la réalisation des figures. L'aspect freestyle étant plutôt limité (zéro chute, pas de souci de réception, tricks peu nombreux), autant dire qu'on s'en lasse très rapidement.



Prix : 399 F / 60,83 €
Accessoires : Memory Card
Dual Shock

INTÉRÊT 6/10

- ⊕ La qualité du moteur 3D
- ⊕ Le concept de l'overboard
- ⊕ L'architecture des niveaux
- ⊖ Durée de vie et intérêt limités
- ⊖ Aspect freestyle complètement loupé
- ⊖ Les musiques

Pour quel public ?
Pour les « joueurs » qui privilégient l'aspect visuel au gameplay.

Dans le même genre
Tony Hawk's Pro Skater 3 sans hésitation !

Les autres sorties

Hum, comment qualifier le florilège de sorties traitées dans ces pages… Voyons : médiocres, passables, peuvent mieux faire ! Oui, c'est ça, 13 jeux à forte tendance « facultative ». Pas grave, d'autres productions traitées en test valent quant à elles très clairement le détour !

7 Blades

GENRE : Action/combats
ÉDITEUR : Konami
DÉVELOPPEUR : KCE (Japon)
NOMBRE DE JOUEURS : 1

7 Blades est sorti en même temps que la PS2 au Japon. On pouvait donc craindre une précipitation des développeurs pour finir le jeu en temps et en heure. Et nos craintes s'étaient révélées exactes sur la version japonaise. La version européenne n'a malheureusement pas subi de nettes améliorations. Malgré un scénario intéressant qui met en scène un jeune samouraï, Gokuraku-Maku, et sa compagne Oyuri, lancés à la recherche de la légende du Dragon d'Or, 7 Blades rebute par son aspect visuel à la limite du supportable et son gameplay désastreux. Il est possible de jouer avec l'un des 2 personnages principaux, Oyuri se contentant d'utiliser son arme à feu tandis que Gokuraku-Maku manie 7 épées et réalise quelques combos. Les combats vous prendront la majeure partie de votre temps puisque vous serez constamment assailli par une meute de ninjas guidés par une I.A. aléatoire. Un exercice fort éprouvant qu'il faudra pourtant répéter tout au long du jeu, parsemé, en outre, de bugs de collisions. Petite précision, nous ne sommes pas responsables du sticker collé sur la boîte avec la mention « du plaisir à l'état brut *», l'astérisque renvoyant à PlayStation 2 Magazine. Nous supposons qu'il s'agit d'une traduction émanant d'un autre mag étranger. Cette petite précision s'imposait, la voilà faite.

Notre samouraï peut utiliser en alternance 7 épées pour combattre.

Prix : 399 F/60,83 €
Accessoires :
- Memory Card
- Dual Shock

DESIGN 4/10
TECHNIQUE 5/10
BANDE-SON 4/10
Intérêt 4/10

Pour quel public ? Si vous aimez les combats approximatifs et brouillons avec une armée de ninjas pas très futés.

À préférer : Onimusha

New York Race 2215

GENRE : Courses futuristes
ÉDITEUR : Wanadoo Édition
DÉVELOPPEUR : Kalisto Entertainment (France)
NOMBRE DE JOUEURS : 1 ou 2

Après le très moyen Cinquième Élément sur PSone, Kalisto, en réelle perte de vitesse depuis quelques mois, réutilise cette licence pour nous offrir un sous-WipEout. Aux commandes d'un véhicule spatial, comme le taxi de Bruce Willis, la ville de New York offre un bon terrain pour des courses-poursuites face à 7 autres concurrents tout droit sortis du film. Dans des environnements assez variés comme des buildings aux néons luminescents ou une gare, ces engins empruntent différents passages. Ces derniers sont semés d'embûches (tubulaires, ascenseurs, poteaux…), et franchir la ligne d'arrivée en vainqueur n'est pas chose aisée.
Mais New York Race 2215 souffre de nombreuses faiblesses comme un moteur 3D faiblard, des musiques d'ascenseur, seulement 2 vues (la seconde est identique mais avec le véhicule en moins !) et un cruel manque d'impression de vitesse. Vitesse que l'on acquiert en piquant comme un malade après avoir pris de l'altitude. Malgré cette bonne intention de la part des développeurs, New York Race 2215 est un titre qui sent le réchauffé. Pas d'idée ou peu, et autant d'innovations. Dommage. Ne jetez pas votre argent par les fenêtres et patientez jusqu'au prochain WipEout.

L'utilisation des aérofreins est pratique pour bien négocier les passages à angle droit.

Prix : 399 F/60,83 €
Accessoires :
- Memory Card
- Dual Shock

DESIGN 4/10
TECHNIQUE 4/10
BANDE-SON 2/10
Intérêt 4/10

Pour quel public ? Un titre qui pousse les amateurs du genre à attendre la sortie de WipEout Fusion.

À préférer : WipEout 2097 (PSone)

NHL 2002

GENRE : Hockey sur glace
ÉDITEUR : EA Sports
DÉVELOPPEUR : EA Sports (États-Unis)
NOMBRE DE JOUEURS : 1 à 8

Ici, les bonnes idées côtoient les aberrations ludiques. Commençons par les bonnes nouvelles. Désormais, le moteur 3D ne souffre d'aucun ralentissement. EA Sports a rendu son soft encore plus spectaculaire en ajoutant des effets de « stop motion » à la *Matrix*. Ces derniers s'enclenchent lorsque le gardien stoppe le palet in extremis ou quand vous vous retrouvez seul, face aux cages adverses (là, on entend son cœur battre, la caméra se place derrière nous et zoome, la classe). De nouvelles cut-scenes ont enfin fait leur apparition. Hélas, le niveau de difficulté est toujours aussi mal dosé, en Very easy et Easy, le palet atterrit au fond des filets quasiment à chaque tir. En Normal, en revanche, on transpire pour ne pas se faire laminer, et certaines phases de jeu font plus penser à une partie de Pong en accéléré qu'à du hockey ! On regrettera également que les développeurs n'aient pas repris le système d'angles de caméra de FIFA 2002 : les vues « action » et « glace » ne donnent pas toujours une vision optimale de la patinoire, les autres focales, quant à elles, sont deux fois trop éloignées de l'action ! C'est vraiment dommage car les contrôles sont super-agréables et l'ambiance des matches vraiment dynamique. Le mauvais dosage de la difficulté reste toutefois le gros défaut de ce NHL. À essayer avant d'acheter.

Techniquement très réussi, mais une difficulté trop mal dosée.

Prix : 399 F/60,83 €
Accessoires :
- Memory Card
- Dual Shock
- Multitap

DESIGN 8/10
TECHNIQUE 8/10
BANDE-SON 8/10
Intérêt 6/10

Pour quel public ? Les fans de la série qui n'ont pas peur de la difficulté.

À préférer : Peut-être NHL 2001.

LUI OFFRIR LE PLUS BEAU DES ÉCRINS !

MEUBLE POUR CONSOLE PLAYSTATION 2™

*Meuble en bois stratifié
*2 positions possibles pour la console
-Cale pour placer la console verticalement
-Compartiment pour la ranger horizontalement

LEÇON N°2 :
LA FAIRE OBEIR AU DOIGT ET A L'OEIL !

TELECOMMANDE DVD VIDEO POUR PLAYSTATION 2™

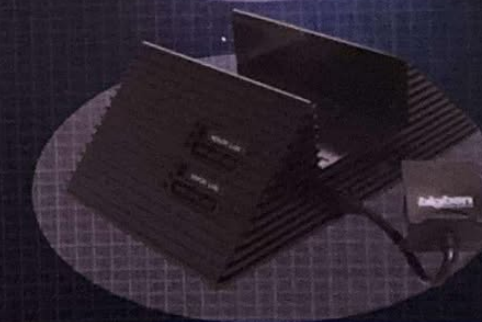
Naviguez dans les menus en toute simplicité !
Récepteur infra-rouge avec Port manette intégré !

LEÇON N°3 :
LA FAIRE VIBRER !
MANETTES ANALOGIQUES VIBRANTES

*Manette analogique et digitale
*2 moteurs de vibration
*4 coloris disponibles.
*8 boutons d'action totalement analogiques

LEÇON N°4 :
LA PARTAGER AVEC SES AMIS ET LA METTRE EN VALEUR !

*Idéal pour les jeux en multi-joueurs, le socle multiport pour PlayStation 2™ permet de connecter 4 manettes supplémentaires (jusqu'à 8 joueurs avec 2 multiport).
*Il est 100 % compatible avec toutes les manettes et cartes mémoire.
*C'est un produit très fun, reprenant le design de la PS2™.



BIGBEN INTERACTIVE S.A. RUE DE LA VOYETTE C.R.T. 2
59818 LESQUIN CEDEX FRANCE-fax: 03 20 90 72 34

bigben interactive

En bref

Minute culturelle la tarte Tatin

Une erreur de préparation de l'une des sœurs Tatin est à l'origine de la célèbre tarte qui porte désormais le même nom mais qui n'a pas encore donné d'idée à un développeur nippon (malgré sa côte de popularité énorme depuis *American Pie*). Mais grâce à nous, peut-être verra-t-on débouler un jour prochain, sur PS2, un Tatin Maker Alpha ! En attendant, voici la recette traditionnelle de ce délicieux dessert…

Prendre un moule à bords assez hauts, genre « moule à manqué » (pour 8 pers. 24 cm de diamètre). Beurrer ce moule avec 150 g de bon beurre. Parsemer, sur ce beurre, 125 g de sucre semoule. Éplucher 1 kg environ de pommes. Couper celles-ci en gros quartiers, et les déposer sur la partie bombée, côte à côte, et remplir les intervalles avec de grosses tranches. Faire démarrer sur feux doux 10 à 15 minutes, pour pouvoir surveiller le début de la caramélisation selon votre goût. Enfourner dans un four chaud (180 à 200°), environ 1/4 d'heure. Sortir et déposer un fond de pâte feuilletée ou brisée, légèrement plus grand que le diamètre du moule, remettre au four environ 1/4 d'heure.

Sortir une fois la cuisson finie, et laisser reposer quelques minutes. Poser un plat de service sur votre moule et retourner le tout vivement. Il ne vous reste plus qu'à servir tel quel, sans rien d'autre.

Voilà, on dit merci, qui ?

Pour plus d'informations : www.tarte-tatin.com

Top Gun

GENRE : Simu. de vol
ÉDITEUR : Titus
DÉVELOPPEUR : Digital Integration (G.-B.)
NOMBRE DE JOUEURS : 1

Pour ne rien vous cacher, lorsque nous sommes allés voir Top Gun chez Virgin Interactive, le chef de produit de Digital Integration était plutôt gêné. À chaque fois que nous lui posions une question sur le gameplay, les innovations et le contenu de son titre, il n'a utilisé qu'un mot : « non ». En gros ça donnait ça : « Le jeu intègre-t-il des phases de décollage et d'atterrissage ? Non. Pourra-t-on communiquer par radio avec ses ailiers et leur donner des ordres simples comme dans Star Wars Starfighter ? Non. Y a-t-il une vue cockpit détaillée avec verrière ? Non. Sera-t-il possible de jouer toutes les missions à deux en coopération comme dans Eagle One d'Infogrames sur PSone ? Non. Le jeu suit-il le scénario du film de Tony Scott ? Non. Retrouve-t-on les héros du film ? Non. » Arrêtons là. Tout ça pour dire qu'avec Top Gun, les développeurs de Digital Integration n'ont pris aucun risque, en dépit de leur expérience de la simulation de vol sur PC. Ils nous livrent un shoot basique sans saveur particulière, basé sur du « fire & forget » 100 % Arcade. Du déjà vu, du déjà joué. L'ambiance sonore est minable (le jeu ne reprend même pas les ziks du film !), la représentation du HUD donne envie de pleurer, le pilotage ne présente aucun intérêt particulier et les décors baignent dans un flou rougeâtre pas du tout artistique. Seule la modélisation des villes du Moyen-Orient a bénéficié du talent des graphistes.

Un shoot super basique rien de plus. Pour info : Ace Combat 4, c'est en janvier.

Prix : 399 F/60,83 €
Accessoires :
- Memory Card
- Dual Shock 2

Design : 4/10
Technique : 5/10
Bande-son : 4/10

Intérêt 4/10

Pour quel public : Les gros pigeons puisqu'il s'agit de voler.

À préférer : Ace Combat 3 (PSone) et 4 (PS2)

Le Retour de la Momie

GENRE : Action/aventure
ÉDITEUR : Universal Interactive
DÉVELOPPEUR : Blitz Games (États-Unis)
NOMBRE DE JOUEURS : 1

Difficile de faire plus mauvais que ce Retour de la Momie. Pourtant, l'idée de base était des plus sympathiques : proposer au joueur d'incarner le bedonnant Brandon Fraser ou la très charismatique momie. Comme dans le film, le but sera pour le premier d'éliminer le second, alors que la pauvre momie devra retrouver de quoi se faire un corps correct, vaincre le Roi Scorpion et devenir maître du monde. Malheureusement, ce ne sera pas chose aisée, ni pour l'un ni pour l'autre. Non pas que le jeu soit trop dur, non, loin de là ! Disons que ce qu'il faudra au joueur, c'est de la patience. De la patience pour ne pas jeter la manette, abandonner, voire rayer son CD pour aller l'échanger contre un CD d'Alizée (oui, n'importe quoi). Car Le Retour de la Momie est mauvais. Graphiquement, c'est le drame. Impossible de distinguer ce jeu de la version PSone du film précédent, sortie l'année dernière. L'animation elle-même est assez affligeante, avec une momie qui donne des coups de pied entre kung-fu et danse classique, ou encore un héros qui traverse ses ennemis plutôt que les combattre… pas de quoi s'extasier. Le choix sera donc vite fait pour tous les lecteurs de Play2Mag : oubliez-le vite. Mieux vaudra se procurer le film… nan, j'déconne, faites des économies.

La momie et ses coups de pied de danseuse. Navrant.

Prix : 369 F/56,25 €
Accessoires :
- Manette

Design : 2/10
Technique : 0/10
Bande-son : 5/10

Intérêt 1/10

Pour quel public : Pour les plus naïfs de votre entourage ; pour ceux qui ont fait une standing ovation à la fin du film.

À préférer : Jak And Daxter (à venir)

The Simpsons Road Rage

GENRE : Jeu de course
ÉDITEUR : Electronic Arts
DÉVELOPPEUR : Fox Interactive (États-Unis)
NOMBRE DE JOUEURS : 2

Depuis l'existence des *Simpsons*, les bonnes adaptations se comptent sur les doigts d'une main. Après le minable Simpsons Wrestling sur PSone, les habitants de Springfield se mettent à piloter des engins. Je vous passe les pitoyables qualités graphiques de la chose, c'est moche, mal animé, le clipping règne en maître, etc. En fait, le seul élément potable reste la maniabilité. Ensuite, l'intérêt est ultra-limité. En solo, on distingue deux modes de jeu. Le premier n'est qu'une pâle copie carbone de Crazy Taxi où l'on conduit une voiture dans le but de transporter des clients dans un Springfield méconnaissable. Le deuxième consiste à remplir une dizaine de mission dont les objectifs sont répétitifs à souhait. En plus d'être ennuyeux, ce mode se boucle en moins d'une heure. Si, au moins, les voix étaient doublées en français, on aurait pu afficher un léger sourire en entendant les commentaires des personnages, mais tout est en anglais alors… En fait, le seul intérêt, c'est que l'on rencontre pas mal de têtes connues de la série en dehors de la famille Simpson, comme Willie le jardinier écossais, Barney ou Krusty. Quitte à payer 399 F pour avoir un produit Simpson, achetez plutôt le coffret DVD de la première saison qui vient de sortir, c'est le même prix et, au moins, ça vous fera rire !

Même Barney fait une apparition dans le jeu !

Prix : 399 F/60,83 €
Accessoires :
- Memory Card

Design : 3/10
Technique : 2/10
Bande-son : 2/10

Intérêt 3/10

Pour quel public : Pour les fanatiques des *Simpsons* ou de Crazy Taxi qui n'ont pas peur de mettre 400 F dans un jeu médiocre.

À préférer : Crazy Taxi

En bref

Zeonic Front

Éditeur : Bandai
Développeur : Bandai (Japon)

Les jeux de méchas n'ont jamais dépassé le stade de curiosités sous nos latitudes. Pourtant, au Japon, ce genre à part entière connaît un succès sans cesse renouvelé par des séries à rallonges… à l'image des Gundam, dont voici un énième épisode qui vous permet d'incarner les « méchants » de la saga : la fédération Zion. Conçue par les équipes de Bandai, cette production somme toute très classique ne s'adresse qu'aux fondus du genre… Quant à savoir si une adaptation pour le marché européen verra le jour, ne rêvez pas trop. Ce genre de jeu ne franchit que très rarement nos frontières…

Lotus Challenge

GENRE : Course de voitures
ÉDITEUR : Virgin Interactive
DÉVELOPPEUR : Kuju (G.-B.)
NOMBRE DE JOUEURS : 1 ou 2

Pour ne rien vous cacher, j'attendais avec impatience ce « jeu de légende pour une licence de rêve » comme nous l'annonçait Virgin. La version preview nous avait démontré que la copie de Kuju était à revoir pour que ce titre « prometteur » passe sans problème le contrôle technique de Play2Mag. Mais les 2 derniers mois n'ont pas suffi pour terminer le développement et Lotus Challenge se trouve relégué dans la catégorie des jeux de voitures médiocres. Les défauts des versions précédentes n'ayant pas été corrigés, ce titre pêche sur bon nombre de points. Quel que soit le mode de jeu (Challenge, Championnat, Multijoueur…) et la quarantaine de bolides qui flottent sur la piste, le résultat est identique : la physique des caisses est décevante et on a l'impression que le coffre est chargé de parpaings. Sans parler des couleurs ternes, la palme du plus gros défaut est à décerner à l'Intelligence Artificielle. Il n'y en a aucune ! Les caisses vous foncent littéralement dessus en suivant leur trajectoire scriptée. Lotus Challenge se veut un mélange d'Arcade, de simulation et de challenges mais la sauce ne prend pas. Un conseil : si vous voulez de la course, optez pour GT3, de la Formule 1, c'est F1 2001 qu'il vous faut et pour les cascades, alors attendez Stuntman. Lotus Challenge ne restera hélas pas dans les annales des jeux de course.

Une pointe à plus de 400 km/h sur 3 roues. Y a pas à dire, ils sont forts !

Prix : 399 F/60,83 €
Accessoires :
- Memory Card
- Dual Shock
- Volant

Design : 4/10
Technique : 4/10
Bande-son : 3/10
Intérêt 3/10

Pour quel public : Pour ceux qui veulent absolument des dégâts et se moquent de tout le reste.

À préférer : Gran Turismo 3 A-Spec

Motor Mayhem

GENRE : Carnage entre caisses
ÉDITEUR : Infogrames
DÉVELOPPEUR : Beyond Games (États-Unis)
NOMBRE DE JOUEURS : 1 ou 2

Il n'y a encore pas très longtemps, on se plaignait du manque de jeu sur PlayStation 2… Ces temps-ci, c'est plutôt l'avalanche dans le domaine, mais puisqu'on est des éternels insatisfaits, on va continuer à se plaindre ! Non, sans blague, il faut voir les choses en face : dans l'avalanche en question, certaines brebis galeuses se sont glissées. Et devinez quoi, Motor Mayhem représentera ce mois-ci un titre de plus sur la liste… Il s'agit ni plus ni moins d'un clone raté de Twisted Metal : Black (déjà pas fantastique). Le principe est simplissime : vous avez à votre disposition 8 véhicules surarmés (plus quelques autres à débloquer), pour vous lancer dans l'une des arènes du jeu et vous blaster allégrement contre vos rivaux à coups de missiles, mines, gatlings et autres armes spéciales. Comme on vous le disait le mois dernier, il faut vraiment être peu exigeant pour apprécier cette formule basique et s'amuser longtemps avec. Et puis de toute façon, le titre d'Infogrames est beaucoup mois complet que celui de Sony : 2 joueurs maximum au lieu de 4, des arènes vraiment plus réduites, une jouabilité franchement peu convaincante… La conclusion est vite tirée. Mais entre vous et moi, si vraiment vous voulez blaster avec des armes de folie, pourquoi ne pas vous laisser plutôt tenter par Z.O.E., ou encore par les différents FPS déjà disponibles (Quake 3, Half-Life, Red Faction, Unreal Tournament…) ?

Les arènes et le gameplay ne proposent rien de vraiment original.

Prix : 399 F/60,83 €
Accessoires :
- Memory Card
- Dual Shock 2

Design : 5/10
Technique : 4/10
Bande-son : 5/10
Intérêt 3/10

Pour quel public : Pour les sauvages qui adorent les jeux de destruction bien bourrins.

À préférer : Twisted Metal : Black

MX Rider

GENRE : Course de motocross
ÉDITEUR : Infogrames
DÉVELOPPEUR : Paradigm Entertainment (États-Unis)
NOMBRE DE JOUEURS : 1 ou 2

Les jeux de motocross sur PlayStation 2 se suivent et se ressemblent, malheureusement… Il faudra attendre encore un peu avant de s'éclater sur deux-roues dans la boue. Cette fois-ci, c'est Infogrames qui nous offre un soft du genre, encore une fois trop moyen pour mériter votre attention et vos sous. Les modes de jeu, tout ce qu'il y a de plus classiques, vous emmèneront soit dans des courses contre 9 concurrents (motocross ou supercross), soit dans des épreuves de freestyle en arène. Dans le premier cas, vous découvrirez des environnements graphiques carrément pauvres, des riders moyennement modélisés, des animations pas réalistes pour un sou et un feeling global vraiment pas passionnant. Malgré la vitesse, les sensations manquent cruellement à l'appel tant la conduite est inintéressante. Ça manque de modèles physiques, de pilotage, de nervosité… Vraiment pas de quoi s'amuser longtemps, même pour les fans du genre (qui retrouveront des vraies marques de moto comme KTM). Concernant le free-style, comme dans beaucoup d'autres jeux de cette catégorie, les runs ne passionnent pas plus de deux secondes, surtout que les animations des tricks (notamment les rotations) font vraiment peine à voir. Soyez patients ou tentez plutôt ATV Offroad en attendant.

La réalisation n'est franchement pas à la hauteur des capacités de la PlayStation 2 !

Prix : 399 F/60,83 €
Accessoires :
- Memory Card
- Dual Shock 2

Design : 5/10
Technique : 5/10
Bande-son : 6/10
Intérêt 3/10

Pour quel public : Pour ceux qui collectionnent les jeux de motocross sans faire le tri.

À préférer : ATV Offroad

En bref

Dynasty Warriors 3

Éditeur : Koei
Développeur : W-System (Japon)

Après l'épique Dynasty Warriors 2, qui, il faut l'avouer, avait aidé la PlayStation 2 dans une période assez ennuyeuse l'année dernière, Koei remet le couvert. Plus d'ennemis, de nouvelles montures (les éléphants) et la possibilité de changer d'armes et/ou d'équiper des objets. L'aspect tactique est lui aussi plus important, et il faudra aller au front, là où l'on aura besoin de vous pour ne pas perdre à la bataille à vitesse grand V. Un grand titre du jeu d'action, que l'on a hâte de voir un jour en Europe…

NHL Hitz 2002

GENRE : Hockey sur glace
ÉDITEUR : Midway
DÉVELOPPEUR : Midway (États-Unis)
NOMBRE DE JOUEURS : 1 à 6

Pour les développeurs de Midway, le temps s'est arrêté en 1989… à NBA Jam pour être plus précis. Depuis, l'éditeur américain ne démord pas et continue de décliner à toutes les sauces cette fameuse recette du « deux contre deux », qui fut jadis synonyme de cascades de billets verts. Après le basket et le football américain (NFL Blitz), c'est donc au tour du hockey sur glace d'être « nba-jamisé ». Le résultat est, vous vous en doutez, à l'image des autres productions, reprenant ce concept devenu aujourd'hui caduque. Comme dans NBA Hoopz, le « two on two » s'est entre-temps transformé en « three on three » (il faut bien mériter son salaire et innover de temps à autre, hein), et les joueurs vont d'un bout à l'autre de la patinoire en deux secondes chrono et scorent quasiment à chaque tirs. Techniquement, ça bouge vite, les patineurs bénéficient d'une modélisation correcte et, pour une fois, les bastons sont rigolotes, mais bon, pas de quoi non plus se taper le cul sur la glace de bonheur. Bref, pour résumer la situation, on s'éclate pendant une ou deux après-midi avec des potes, après on essaye les mini-games et hop !, le jeu finit sa courte carrière dans un placard poussiéreux. Bonjour la créativité… Comme quoi, malgré quelques bonnes idées passées (Ready 2 Rumble), Midway semble bien décidé à conserver cette image « has been », qui lui colle à la peau !

Un gameplay super bourrin qui vous amusera une après-midi au maximum.

Prix : 399 F/60,83 €
Accessoires :
- Memory Card
- Dual Shock 2
- Multitap

Design : 5/10
Technique : 6/10
Bande-son : 7/10
Intérêt 4/10

Pour quel public : Les nostalgiques de la recette NBA Jam.

À préférer : NHL 2001 ou NHL 2002

Spy Hunter

GENRE : Jeu de course
ÉDITEUR : Midway
DÉVELOPPEUR : Paradigm Entertainment (États-Unis)
NOMBRE DE JOUEURS : 1 ou 2

Remake du jeu culte sorti en 1993, Spy Hunter version troisième millénaire n'a pas vraiment touché aux principes de base ; c'est quasiment le même gameplay, mais en 3D. Vous conduisez un véhicule super-moderne qui aurait pu être construit par Q, avec lequel il faudra lutter contre une bande de terroristes ayant décidé de mettre le paquet pour vous éliminer. Comme dans la version 2D des années 80, ce même véhicule est équipé d'armes offensives (mitrailleuse, missiles, etc.), et défensives (de l'huile que l'on déverse sur la route permettant de distancer l'ennemi). Avec tout cet arsenal, vous devrez foncer en abattant ceux qui se mettent sur votre chemin. De plus, il y a des objectifs à remplir comme la destruction d'antennes satellites, le placement d'émetteurs, etc. Le tout, bien évidemment, en évitant de faire des victimes civiles. Les décors ne sont pas très riches, mais au moins, ils ont le mérite d'être variés. On passe par une ville, une autoroute, une zone industrielle et même une forêt. En outre, le véhicule a la particularité de passer du stade de « simple » voiture à celui d'offshore, dès qu'il entre en contact avec l'eau. De même, lorsque l'énergie est basse, le châssis se démonte pour faire apparaître une moto. Visuellement, c'est une bonne idée, mais néanmoins, on regrette que la conduite ne varie pas selon le moyen de locomotion. Quant à la qualité graphique, elle est assez contestable. En effet, si les effets d'explosion sont moyens, la modélisation des différents ennemis est à se taper la tête contre un mur. C'est indigne d'une PS2. Enfin, les 14 missions disponibles sont relativement répétitives ; les objectifs étant quasiment toujours les mêmes, on finit par sombrer rapidement dans l'ennui. De toute évidence, on se retrouve devant le jeu classique qui ne demande que peu de réflexion. En fin de compte, c'est vrai que les jeux vidéo ressemblent de plus en plus au cinéma. La preuve, les remakes sont quasiment toujours en dessous des originaux. Pour finir, il est bon de préciser que le jeu est sorti dans le commerce sans que l'on ne reçoive aucune version… ce qui est toujours un gage de qualité (c'est de l'ironie bien sûr) !

Des missions aux objectifs soporifiques.

Laisse les gondoles à Venise…

Le coup du véhicule qui se transforme est sympa. Mais ça ne suffit pas…

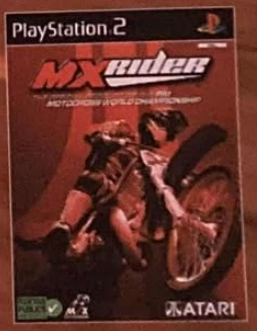
Prix : 399 F/60,83 €
Accessoires :
- Memory Card
- Dual Shock

Design : 5/10
Technique : 5/10
Bande-son : 4/10
Intérêt 5/10

Pour quel public : Pour les adeptes des jeux de destruction qui refusent tout concept de réflexion ! En gros, c'est pour les bourrins !

À préférer : 007 Racing (PSone)

VENEZ DECOUVRIR MX rider™ AU PlayStation. GAME SHOW



A LILLE

game one
fun 96.8 fm
INFOGRAMES
PlayStation 2 Magazine

DU 27 OCTOBRE 2001 AU 04 NOVEMBRE 2001
SALON DU CONFORT 2001 / LILLE GRAND PALAIS

www.playstationgameshow.com

© 2001 Infogrames - © and ™ 2000 Fédération Internationale Motocycliste. Licensed by Action Group International Limited and Licensing Management International Limited.

En bref

Sorties au Japon

Bravo Music

Éditeur : Sony Computer Entertainment Japan
Développeur : SCEJ

Cela va faire deux ans que Sony nous vante les mérites de sa manette à boutons analogiques. Voilà enfin l'occasion de les utiliser pleinement, en rejouant les grands morceaux de musique classique dans la peau d'un chef d'orchestre très manga. Appuyer fort ou doucement sur les boutons aura donc une incidence sur le volume du morceau joué, ainsi que sur le dynamisme de vos musiciens. Pour les plus jeunes.

The Yamanote Sen

Éditeur : Sony Computer Entertainment Japan
Développeur : SCEJ

En France, tous les enfants rêvent d'être pompier. Au Japon, ils veulent être conducteur de train. Ce rêve n'a pas quitté les grands enfants de 30 ans et plus, cible de ce simulateur incroyablement réaliste. Au programme, des voies de chemin de fer en vidéo, qui donnent un rendu criant de vérité. Ceux qui sont allés au moins une fois à Tokyo dans leur vie pleureront de nostalgie devant ce titre pointu.

Genshi No Kotoba

Éditeur : Sony Computer Entertainment Japan
Développeur : SCEJ

Difficile de se faire comprendre lorsque l'on n'est plus sur sa planète et que tout le monde parle un autre langage que le sien. Dans ce petit jeu d'aventure mignon, le joueur devra associer des icones pour créer un nouveau langage et ainsi être compris d'étranges autochtones.

Test Drive Off-Road Wide Open

GENRE : Course de voitures
ÉDITEUR : Infogrames
DÉVELOPPEUR : Angel Studios (États-Unis)
NOMBRE DE JOUEURS : 1 ou 2

On le sait depuis longtemps, les simu. de 4x4 n'intéressent guère le public européen. En revanche, les Américains, friands de ces courses de véhicules lourds, s'arrachent étrangement ce genre de softs. Après plusieurs courses simples, en championnat et à deux joueurs, j'ai tenté, en vain, de dégager la substantifique moelle de TDOWO (je vous épargne le titre complet). Les différents modèles de caisses (Jeep, 4x4, Hummer, pick-up…) qu'il est possible de customiser à loisir, en fonction des gains récoltés au fil des courses, n'y changeront rien. Les environnements forestiers, en bord de mer, dans les rocheuses… sont ternes et laids. La physique des véhicules est aussi lourde qu'une péniche et la conduite s'en ressent dès les premiers tours de roues. Au final, on tente désespérément de piloter ces engins mal modélisés, la sensation de vitesse en moins ; le tout sur des musiques bien bourrin et légèrement démodée (Metallica…). Alors si malgré cela vous désirez quand même acquérir ce TDOWO (encore plus mauvais que 4X4 Evo) totalement inintéressant de surcroît, je ne peux vraiment plus rien pour vous. Changez vite de cap et optez pour le très bon ATV Offroad.

Un Test Drive navrant à l'image de la série.

Prix : 399 F/60,83 €
Accessoires :
- Memory Card
- Dual Shock

Design : 2/10
Technique : 3/10
Bande-son : 4/10
Intérêt 2/10

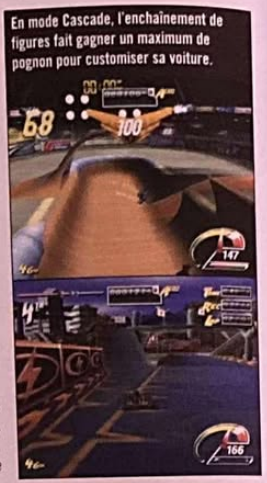
Pour quel public : Je ne vois pas qui pourrait s'y intéresser. Non, vraiment, je ne vois pas !

À préférer : ATV Offroad (PS2)

Stunt GP

GENRE : Course de voitures
ÉDITEUR : Virgin
DÉVELOPPEUR : Team 17 (G.-B.)
NOMBRE DE JOUEURS : 1 ou 2

Il n'y a pas de raison que seuls les adultes aient droit à leurs jeux de voitures. Stunt GP s'adresse principalement aux jeunes joueurs qui veulent faire comme les grands, mettre les mains dans le moteur, customiser leurs caisses durement acquises, foncer à toute allure sur les 24 circuits et remporter la victoire. Stunt GP est un petit jeu de voitures radiocommandées plutôt agréable. Les 20 modèles, dont la majeure partie est à débloquer et possédant leurs caractéristiques propres (vitesse, adhérence, cascade), devront faire fumer les pneus en dérapant dans les virages serrés, effectuer des loopings, sauter des rampes… Avec une prise en main rapide et une conduite souple, les 6 modes de jeu (Arcade, Exhibition, Contre-la-montre, Cascadeur, Championnat et Multijoueur), permettront aux meilleurs pilotes de monter sur la plus haute marche du podium. Les casse-cou réaliseront, quant à eux, des figures plus ou moins extrêmes avec leur bolide afin de remporter quelques crédits. Chaque figure augmentera le compteur des gains. Gains qui serviront à modifier les performances des voitures par le biais d'un catalogue bien fourni. En effet, pour devenir le roi de ces circuits très variés aux couleurs vives, ce n'est pas moins de 10 éléments qu'il est possible de changer : suspensions, circuit intégré, batterie, moteur, châssis, freins, vitesses, turbo, pneus et transmissions. Techniquement, Stunt GP s'en sort plutôt bien, avec un bon moteur, pas d'aliasing ni de clipping. Bref, c'est propre, c'est maniable et les environnements sont sympas. Malgré tout, cela reste un jeu de voitures radiocommandées qui ne s'attirera que les faveurs d'un public assez restreint et fan de ces modèles réduits. Deux reproches sont cependant à relever : le premier concerne la sensation de vitesse qui n'est pas véritablement retranscrite. Le second touche l'intérêt intrinsèque du jeu. Même les fans du genre risquent de se lasser assez rapidement. Stunt GP n'en demeure pas moins un bon petit jeu, mais que je ne saurais vous conseiller d'acheter neuf. 399 francs, c'est quand même abuser. Attendez de le voir débarquer en occasion.



En mode Cascade, l'enchaînement de figures fait gagner un maximum de pognon pour customiser sa voiture.

Ce passage vitré permet de recharger la batterie et donc de regonfler son boost.

Si Stunt GP dégage une ambiance sympathique, il se révèle lassant.

Prix : 399 F/60,83 €
Accessoires :
- Memory Card
- Dual Shock

Design : 5/10
Technique : 5/10
Bande-son : 4/10
Intérêt 5/10

Pour quel public : Un titre moyen qui s'adresse uniquement aux amateurs de circuits et de voitures radiocommandées. Pour les jeunes joueurs donc.

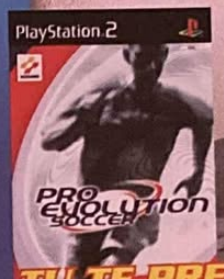
À préférer : Lotus Challenge. Non, j'déconne !

ouverture
CLERMONT-FERRAND PARDIEU
114 Bd Gustave Flaubert
63000 Clermont Ferrand
04 73 28 15 45

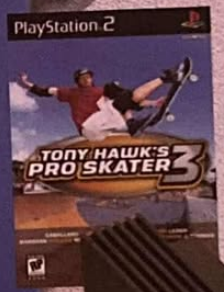
AVIGNON 04 90 87 00 77
BASSE-TERRE 05 90 81 89 68
BESANCON 03 81 51 59 33
BEZIERS 04 67 11 08 50
BOBIGNY 01 41 60 19 00
BORDEAUX 05 56 38 31 18
BOURGES 02 48 24 14 50
CASTRES 05 63 51 41 30
CHALONS EN CHAMPAGNE 03 26 21 34 09
CHARTRES 02 37 30 86 68
CLERMONT-FERR. 04 73 34 08 12
CLERMONT-FERR. PARDIEU 04 73 28 15 45
COMPIEGNE 03 44 38 06 40
DIJON 03 80 52 02 02
FREJUS 04 94 81 55 05
ISSY-LES-MOULINEAUX 01 46 44 46 04
LES ABYMES 05 90 20 71 34
MASSY 01 69 32 14 28
MONTELIMAR 04 75 53 77 22
MONTIGNY 01 39 97 16 98
NICE TNL 04 93 55 49 03
PLAN-DE-CAMPAGNE 04 42 46 65 70
PERPIGNAN 04 68 51 24 37
POINT À PITRE 05 90 83 34 36
TOULOUSE 05 61 21 03 54
RENNES 02 99 38 69 02
ST-NAZAIRE 02 40 66 55 89
VILLETANEUSE 01 42 35 25 95

Vous avez un projet d'ouverture ?
www.virtua-online.com
ou 04 92 28 38 00
Service développement

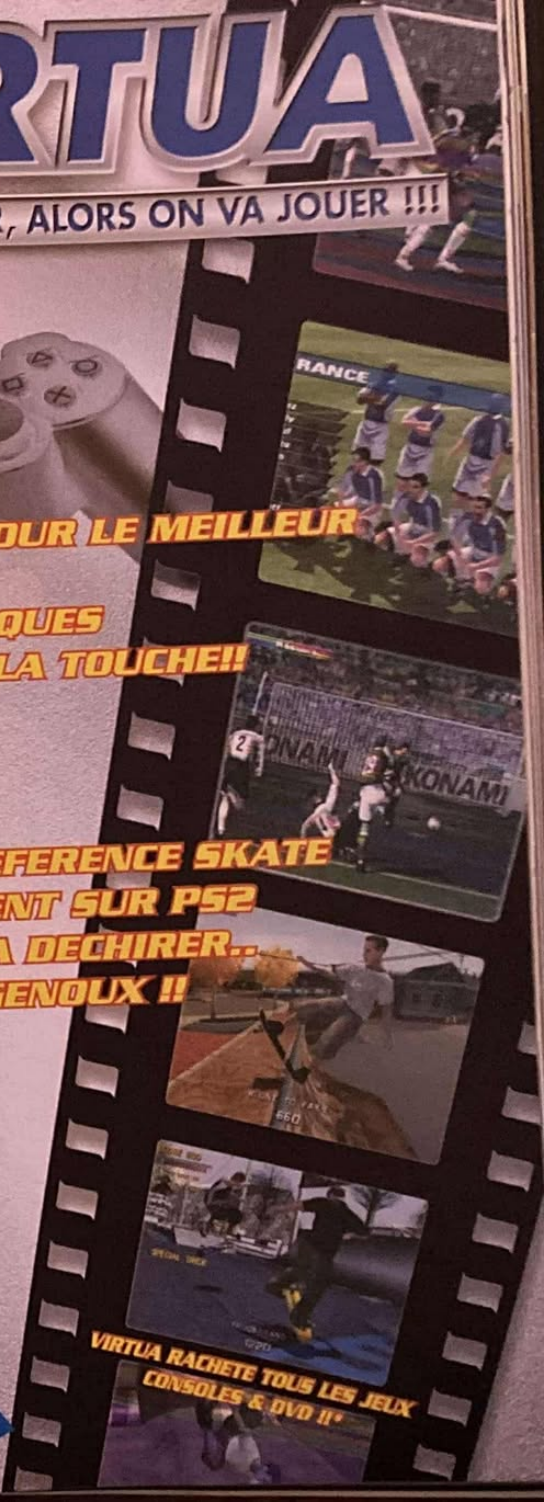
VIRTUA
TU VEUX JOUER, ALORS ON VA JOUER !!!



TU TE PRENDS POUR LE MEILLEUR DES FOOTEUX : AVEC ISS TU RISQUES DE RESTER SUR LA TOUCHE!!

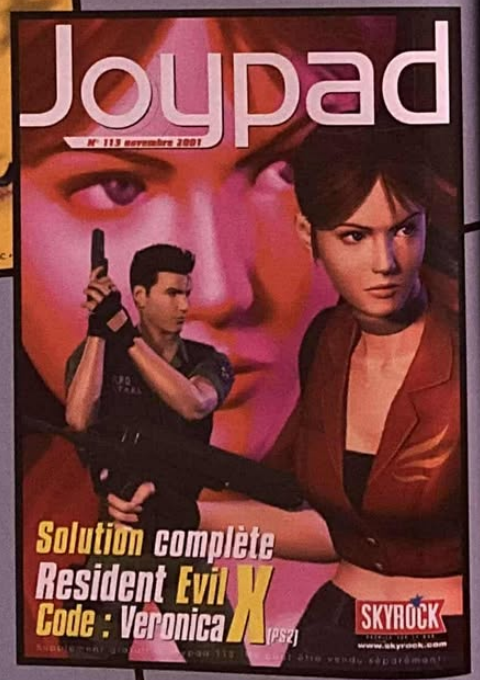


LA REFERENCE SKATE REVIENT SUR PS2 CA VA DECHIRER.. TES GENOUX !!



VIRTUA RACHETE TOUS LES JEUX CONSOLES & DVD !!*

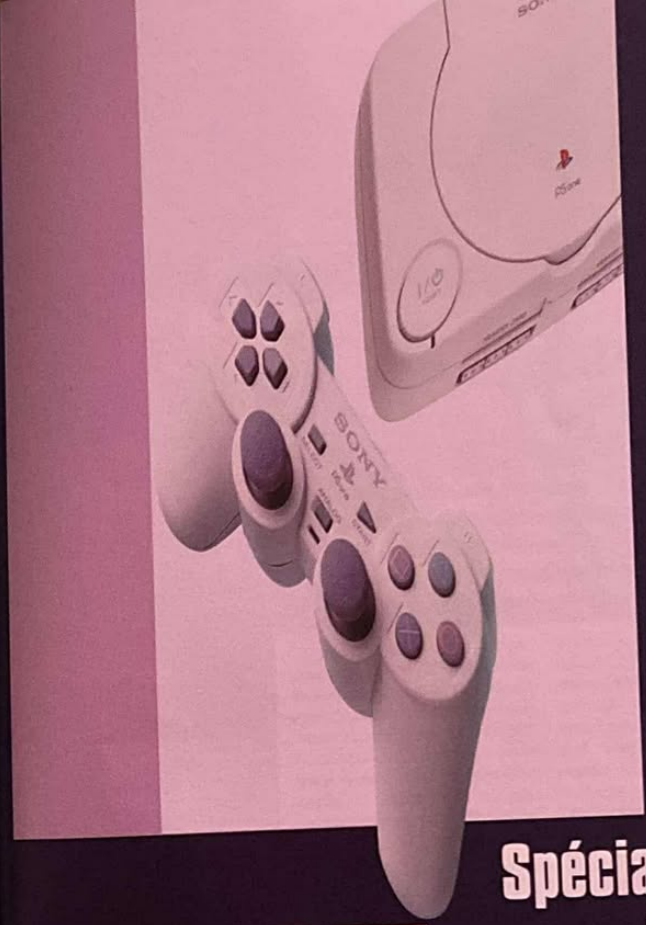
LE MAGAZINE DES PASSIONNÉS DE JEUX VIDÉO SUR CONSOLES



La PlayStation 2
se déchaîne
La GameCube
sort les griffes
La Xbox
montre les crocs

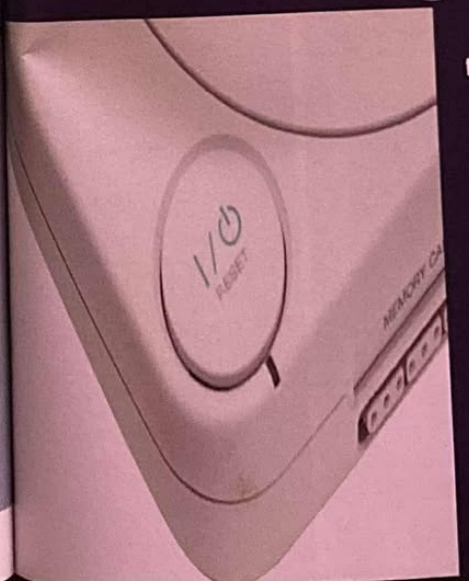
ÇA VA CHAUFFER !!!

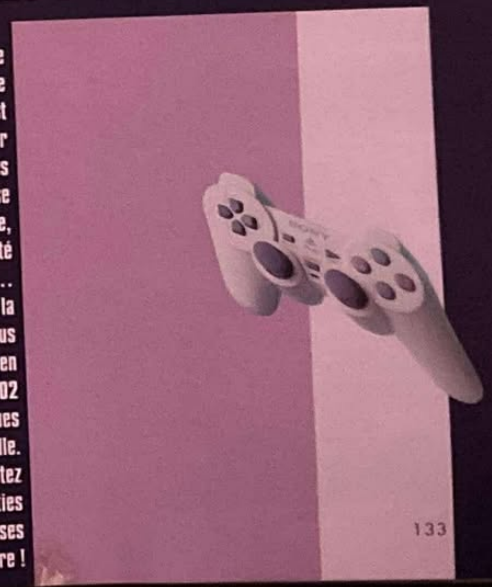
En vente chez votre marchand de journaux



Spécial PSone

En cette période traditionnellement riche en sorties, il est étonnant de constater à quel point les nouveautés PSone se font rares ! Et encore, si au moins la qualité était au rendez-vous… Bah, espérons que la moisson sera plus conséquente en décembre et que 2002 nous réserve quelques surprises de taille. Alors d'ici là, optez plutôt pour les sorties Platinum, nombreuses et de bonne facture !





HARRY POTTER, characters, names and related indicia are trademarks of and © Warner Bros. WBIE LOGO, WB SHIELD: (tm) & © Warner Bros. (s01)

PSONE

Genre : Action/aventure
Éditeur : Electronic Arts
Développeur : Argonaut (G.-B.)
Site Internet : www.eagames.com (en anglais), France.ea.com (en français)
Disponible le 16 novembre 2001

Harry Potter à l'école des sorciers

Découvrez Pouldard en 3D

C'est dans le plus grand secret que s'est déroulé le tournage du film, et c'est dans une atmosphère tout aussi hermétique qu'EA nous a distillé ses informations sur l'adaptation vidéoludique du 1er tome des aventures de Harry Potter. Cette épopée se déroule sur PSone, avant un transfuge probable sur les consoles nouvelle génération.

C'est au beau milieu d'un jardin d'acclimatation balayé par les eaux glaciales du mois de septembre, qu'Electronics Arts nous avait conviés à un goûter champêtre. À bord d'un petit train suivant un tracé chaotique, et entourée d'une bande de garnements en furie, je me dirigeais vaillamment vers une après-midi agitée, à la rencontre du professeur Albus Dumbledore. Ce dernier avait préparé les costumes requis pour les apprentis sorciers présents : lunettes rondes, cape noire, chapeau pointu et baguette magique. C'est après avoir dégusté des bonbons au poivre et récité une formule magique que Dumbledore nous convia à Poudlard. Enfin, il serait plus juste de dire que nous découvrîmes une représentation sur grand écran du célèbre collège accompagné virtuellement du plus célèbre de ses pensionnaires : le jeune Harry Potter. La salle fut alors plongée dans l'obscurité, ce qui déclencha immédiatement les sanglots des bambins les plus jeunes. Ambiance garantie.

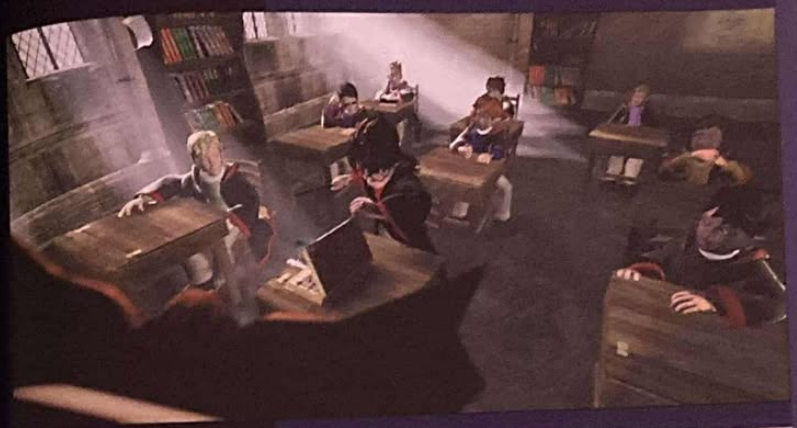
La rentrée des classes

Entrer dans le monde de Harry Potter, c'est découvrir un univers peuplé de personnages aux noms alambiqués qui paraissent surgir tout droit de l'imagination d'un enfant. Harry pourrait être n'importe lequel d'entre nous ; même si l'on peut se croire trop âgé pour ce genre d'aventure, on se laisse séduire par le style de l'écrivain britannique qui a réussi à créer un phénomène planétaire. Son passage sur console se doit donc d'être à la hauteur du personnage. Le jeu a autant été conçu pour les initiés que pour les Moldus, ces humains sans pouvoirs qui ne soupçonnent pas l'existence de ce monde magique qui les entoure. L'aventure retranscrit une année scolaire au collège de Poudlard et se découpe en 4 parties : l'exploration du collège, le match de Quidditch (le sport des sorciers), les souterrains de la banque de Gringotts. Enfin, la dernière étape vous mettra face au terrible mage dont on ne peut pas dire le nom : le terrible Voldemort. Les cours de sorcellerie vous permettront d'apprendre et de mettre en pratique différents sorts, la fabrication de potions farfelues ou encore l'art d'utiliser à bon escient la Cape d'invisibilité. Harry va également apprendre à manier l'objet fétiche de tout sorcier qui se respecte : le balai volant. Ce dernier, de marque Nimbus 2000, se révélera fort utile lorsque notre jeune héros devra pourchasser son turbulent camarade de classe : le perfide Drago Malefoy. Utilisé communément comme moyen de locomotion, le balai volant est également très prisé par les amateurs de Quidditch, ce sport pratiqué par les sorciers au cours duquel les participants s'élancent pour capturer le Vif d'Or, sorte de balle ailée. Trois cercles géants constituent les buts de chaque côté du terrain, chacun des joueurs possédant une position particulière. Certains, les Poursuiveurs, sont chargés de marquer des points avec un souaffle (espèce de balle rouge) tout en évitant les attaques fourbes des Batteurs. Cette explication sommaire ne rend pas grâce à cette discipline sportive brillamment représentée dans le jeu. Les développeurs ont en effet collaboré avec l'écrivain J.K Rowling et avec le réalisateur du film, Chris Columbus, afin de représenter fidèlement l'univers du petit Potter. C'est en tout une vingtaine de personnages familiers que retrouvera le joueur, dont Hermione ou Ron, avec comme quête ultime la pierre philosophale. La progression oscille entre énigmes et plates-formes, avec des phases de courses-poursuites sur balais volants.

Drago Malefoy prend toujours autant de plaisir à taquiner Harry en lui lançant toutes sortes de défis.

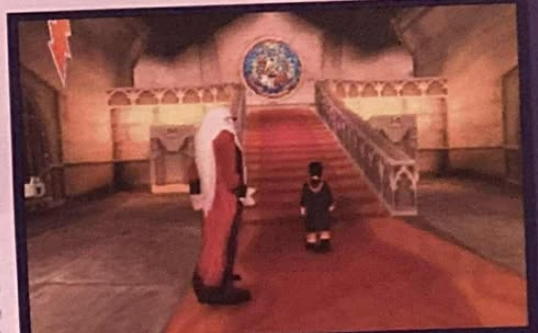
Harry, un ami qui vous veut du bien

Il est difficile de concevoir que l'univers du jeune Potter pourrait heurter la sensibilité des spectateurs. Pourtant, le très sérieux groupe chrétien américain Focus on Family a estimé que le film de Chris Columbus ainsi que sa promotion, faisaient partie « d'une culture qui glorifie, promeut et vend la sorcellerie aux adolescents ». La paranoïa aiguë semble également s'être emparée de l'Angleterre, puisqu'une chaîne de magasins de jouets vient de retirer les produits dérivés de Harry Potter, car ceux-ci seraient contraire à la pensée chrétienne. Malheureusement, ce n'est pas une blague.



L'accessibilité avant tout

Le choix de la PSone pour mettre en œuvre les aventures de Harry Potter n'est pas anodin, quand on sait que la console 32 bits s'est approximativement écoulée à plus de 32 millions d'exemplaires rien qu'en Europe, dont 5 millions sur le seul territoire français. Electronic Arts a prévu d'éditer des jeux développés à partir de tous les livres de Harry Potter parus à ce jour, c'est-à-dire 4 pour l'instant, du film à venir de la Warner Bros Pictures et de tout autre film sur Harry Potter distribué pendant toute la durée de l'accord : 4 ans auxquels s'ajoutent 3 ans supplémentaires si tout se passe bien. Autant dire que l'éditeur américain va pouvoir allègrement mettre du beurre dans ses épinards transgéniques. Le développement du jeu a été confié au studio anglais Argonaut Games basé à Chertsey, qui s'est fortement inspiré de l'architecture de châteaux, cathédrales et jardins botaniques anglais. De nombreuses vidéos ont été visionnées pour retranscrire les comportements des enfants, leur façon de se déplacer à l'école et de se retrouver dans la cour de récréation. Les développeurs se sont inspirés du livre, du film et de leur expérience personnelle de façon minutieuse, jusqu'à tenter de pénétrer l'esprit d'un troll ou d'imaginer le comportement d'un personnage comme le professeur Mc Gonagall. Cette dernière dirige le cours de Métamorphose et sera présentée comme ayant une attitude réservée. Le personnage qui a demandé le plus de travail et qui a subi le plus grand nombre de modifications est évidemment Harry. Toutes ces indications ont été tenues secrètes pendant toute la durée du développement du jeu, et ce n'est qu'au moment de sa sortie officielle qu'il nous a été possible de découvrir ce qui se cache derrière ce titre d'Electronic Arts. L'éditeur américain ayant la possibilité d'exploiter la licence *Harry Potter* pendant 7 ans, on peut donc compter sur de futurs épisodes sur PS2. Il faudra encore être patient pour connaître la suite des aventures virtuelles de l'illustre apprenti-sorcier. En attendant, vous pouvez toujours déguster les confiseries à l'effigie du jeune héros, qui apparaîtront comme par magie au rythme des aventures de notre magicien préféré. Harry va également se montrer sur une célèbre canette rouge. Bref, il sera désormais difficile d'échapper à un tel phénomène !



Notre jeune héros débute son aventure dans la mythique école de sorcellerie de Poudlard, guidé par Dumbledore.

Actu PSone

Gunfighter :
La revanche de Jesse James
Frustré que Time Crisis soit finalement le jour sur PS2 ? Dans la même lignée, Gunfighter, la revanche de Jesse James mettra vos talents de tireurs émérites à rude épreuve. Un jeu Ubi Soft prévu pour le mois de novembre.

Alexandra Ledermann Equitation Compétition 2
Si le bourrin est votre dada, sauts d'obstacles, dressage et autres épreuves hippiques sont au programme pour le mois de novembre, dans ce titre édité par Midas. Seuls les amateurs de bombe vissée sur la tête y trouveront peut être un intérêt.

100 % Star
Allez zou. Eidos surfe sur la vague des émissions « découvreuses » de star, en sortant cette adaptation de 100 % Star, programme anglais dans la mouvance de Star Academy & co. Bon alors voilà, le but, c'est de monter un groupe de djeun's qui n'en font d'la musique, de les « marketer », de les propulser au firmament du star system, etc. Ouah... J'ai sommeil d'un coup...

Qui veut gagner des millions Junior
Pfui, la manoe Qui veut gagner des millions donne décidément plein d'idées à Eidos, qui nous sort ce coup-ci une édition Junior avec plein de questions pour les n'enfants. Super, même que Foucault il tutoie le joueur... À quand une version Senior où il gueulera comme un putois pour être entendu par les vieux ?

PSONE

Pfui, c'est pas la joie ce mois-ci sur PSone... La misère, même ! Et c'est bien dommage parce que la « nouvelle » PlayStation fait encore le bonheur de bon nombre de joueurs, et que les pauvres n'ont finalement pas grand-chose à se mettre sous le pad !

Les autres sorties PSone

CASTLEVANIA CHRONICLES

Genre : Plate-forme/action
Éditeur : Konami
Développeur : Konami (Japon)
Nombre de joueurs : 1

La série des Castlevania est un des fleurons de Konami. Le jeu a connu de nombreuses déclinaisons, sur plusieurs supports différents, et la version qui nous est proposée aujourd'hui date d'une dizaine d'années (c'est en fait la version X68000, du nom du PC japonais sur lequel elle a été développée). Elle ne s'adresse, évidemment, qu'aux fans purs et durs de la première heure. Notez que deux versions du jeu se partagent ici la vedette : la version « Classic » et la version « Advanced ». Notez également que les différences entre les deux sont tout à fait minimes... On se retrouve en fait devant un Castlevania tout ce qu'il y a de plus classique, avec une jouabilité simple et efficace (je saute, je donne des coups de fouet, je récupère des bonus et de nouvelles armes...) qui ne saura, à mon humble avis, contenter qu'une petite fraction de joueurs. Difficile, en effet, de se replonger avec passion dans ce titre « old school » qui donne plus l'impression de s'essayer à un jeu Megadrive qu'à un titre PSone. Le challenge, assez relevé et qui ne donne guère le droit à l'erreur, tapera sur les nerfs des moins motivés et les découragera certainement. Un titre aux qualités obsolètes indéniables, certes, mais qui fait pâle figure face à l'excellent Symphony of the Night...

NOTE GÉNÉRALE : 5/10
Accessoires : *Memory Card, Dual Shock*
On l'a fait tourner sur PS2 : *Et c'est pareil...*
Prix : *189 F/28,81 €*

DANCING STAGE DISNEY MIX

Genre : Danse pour enfants
Éditeur : Konami
Développeur : KCET (Japon)
Nombre de joueurs : 1 ou 2

Pour ceux qui ne veulent pas s'engraisser devant leur console, voici la version de Dance Dance Révolution arrangée à la sauce Disney. Ou comment recycler votre tapis de danse déjà fortement éprouvé, si votre petite sœur ne vous l'a pas encore subtilisé. Vous pourrez donc jouer seul ou à 2, grâce à 5 modes de jeu comprenant l'entraînement, la leçon de danse, la sélection libre, le mode Solo et le Dance Magic. Ce dernier met en scène 2 adversaires partageant une même jauge de combinaisons qui se remplit tant que vous gardez le rythme. Lorsque la jauge est pleine, vous pourrez utiliser une carte DJ pour jeter un sort à votre adversaire. On retrouve ainsi Pluto, Donald, Mickey et toute la bande derrière les platines. Vingt chorégraphies sont disponibles, qui vous proposent de revisiter des classiques de Disney remis au goût du jour. La difficulté est équitablement répartie entre les chansons : certaines avec un relent hardcore nécessitant un entraînement poussé. Les graphismes sont ultra-simples avec une multitude de lasers et de couleurs pour une ambiance très discothèque. Les jeunes joueurs se déhancheront gaiement pour peu qu'ils possèdent le tapis adéquat. Dommage que le nombre de chansons soit limité à 20 et qu'elles ne soient pas plus variées.

NOTE GÉNÉRALE : 8/10
Accessoires : *Memory Card, Dual Shock, Tapis de danse*
On l'a fait tourner sur PS2 : *Les graphismes basiques restent les mêmes.*
Prix : *279 F/42,53 €*

FIFA 2002

Genre : Jeu de football
Éditeur : Electronic Arts
Développeur : EA Sports (Canada)
Nombre de joueurs : 1 à 8

Des FIFA sur PSone, on en a eu des tonnes. Un par an, voire plus lorsqu'il y avait des événements importants du genre Coupe du Monde. Mais depuis 1998, force est de constater que les véritables innovations ont été rares. Heureusement que les graphismes étaient toujours plus beaux, car du coup, même si le gameplay stagnait, la pilule passait toujours. Pourtant, cette édition 2002 est une véritable régression ! L'animation est imparfaite : la vitesse d'affichage est basse et provoque des mouvements saccadés. Graphiquement, on est loin du meilleur et même le public des stades, qui d'habitude est bien réalisé, se retrouve ici tout juste moyen. Pour ce qui est du jeu, rien n'a changé, le feeling reste Arcade. Ça ressemble à du *Olive et Tom*, dopé à la nandrolone. Cependant, contrairement à la version PlayStation 2, il n'est pas si facile de parcourir tout le terrain avec un seul joueur. FIFA reste le jeu de foot le mieux fourni avec une tonne de compétitions et un nombre d'équipes immense (plus de 500). Finalement, on retrouve encore ce manque de finesse de jeu qui, progressivement, dessert de plus en plus la série, à laquelle s'ajoute, pour cette nouvelle édition, des faiblesses techniques évidentes. Un FIFA réalisé très rapidement sans aucun doute.

NOTE GÉNÉRALE : 6/10
Accessoires : *Memory Card, Dual Shock, Multitap*
On l'a fait tourner sur PS2 : *Et on cherche encore les différences...*
Prix : *299 F/45,58 €*

DOCK GAMES

www.dockgames.com

toute l'actualité du jeu vidéo en temps réel...

ET POUR 1 FF DE PLUS
PS2 PlayStation 2 +
Exclusivité DockGames

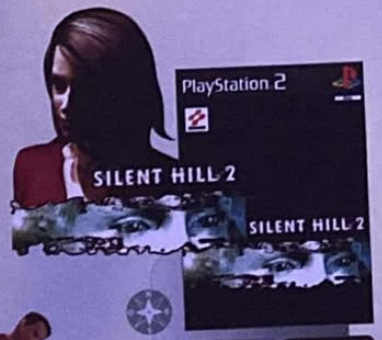
DOCK GAMES S'ENGAGE

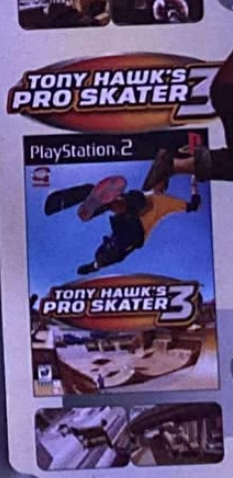
A VOUS OFFRIR LES DERNIÈRES NOUVEAUTÉS À PRIX DOCK GAMES
Référencement de toutes les grandes marques nationales du marché.

A VOUS FAIRE BÉNÉFICIER DES PRIVILÈGES DE LA CARTE DE FIDÉLITÉ DOCK GAMES.
Délivrée gratuitement dans votre magasin.

A VOUS RACHETER CASH** VOS JEUX ET CONSOLES
Nos tarifs sont définis par notre argus remis à jour régulièrement.

A VOUS PROPOSER EN PERMANENCE UN LARGE CHOIX DE JEUX ET DE CONSOLES D'OCCASION.





NOUVEAUX MAGASINS

COMPIEGNE
26, rue des Lombards
Tél : en cours

BETHUNE
18, rue des Treilles
03.21.68.60.50

NEVERS 2
ZA des Grands Champs
03.86.61.13.78

RENNES
3, rue du Puits Mauger
02.99.31.11.26

TOURS CENTRE
10, rue de Bordeaux
02.47.75.03.03

ET PLUS DE 120 POINTS DE VENTE

Si vous avez en projet l'ouverture d'un magasin de jeux vidéo dans votre ville, contactez nous : nous avons une solution à vous proposer

DEMANDEZ VOTRE CARTE DE FIDELITE AVEC VOTRE PROCHAIN ACHAT***

sport extreme
sport
aventure
pad ps2
tir

SUR MINITEL : 36 15 DOCKGAMES (1)
TRUCS & ASTUCES
PAR TÉLÉPHONE : 0 892 702 707 (1)

Les autres sorties PSone

X-MEN MUTANT ACADEMY 2

Genre : Combat
Éditeur : Activision
Développeur : Paradox (États-Unis)
Nombre de joueurs : 2

Activision se spécialise dans la conversion des jeux inspirés des Comic Book américains. Après le truculent Spider-Man 2, c'est au tour des mutants, des X-Men, de revenir faire une incursion sur PSone. Le jeu dispose d'un casting de 14 héros masqués (Cyclop, Wolverine et ses potes) et jouit toujours d'un système de combat à trois jauges, qui vous permet d'effectuer trois sortes de combos hétéroclites. Pour ce qui est de la prise en main, il n'y a rien de particulier à signaler, tout répond avec beaucoup de précision. Les enchaînements de coups se suivent avec aisance, et composer sa propre stratégie de bataille est une opération à la portée de n'importe quel joueur. Malgré cela, X Men Mutant Academy 2 n'a rien de particulièrement exceptionnel qui le fasse se démarquer des autres productions du genre. D'autant plus que sa réalisation reste médiocre, avec des animations raides des protagonistes et une modélisation 3D avare en polygones. C'est simple, à côté d'un Tekken, le soft fait affreusement pâle figure. Au final, on se trouve donc face à un titre de baston manquant sévèrement de charisme et de consistance.

NOTE GÉNÉRALE : 4/10
Accessoires : *Memory Card, Dual Shock*
On l'a fait tourner sur PS2 : *Les mutants sont toujours aussi moches !*
Prix : *199f/30,34€*

Genre : Puzzle
Éditeur : Capcom
Développeur : Capcom (Japon)
Nombre de joueurs : 1

Voilà un jeu curieux, de ceux qui ne peuvent arriver que du pays du Soleil Levant. One Piece Mansion vous met dans la peau d'une espèce de gérant d'hôtel prénommé Polpo. À vous, ensuite, de faire cohabiter en harmonie les différents habitants de votre demeure. La tâche n'est pas aisée car chaque personnage « type » possède un caractère différent et influe d'une façon bénéfique ou néfaste sur son environnement immédiat. Il y a la jeune fille souriante, la grand-mère amoureuse des chats, le ninja qui s'entraîne dans sa chambre, le sumotori qui frappe sur les murs, le petit diable toujours endormi qui peut faire des rêves agréables ou bien des cauchemars... La façon dont les « ondes » de chacun influent sur les autres est symbolisée par des flèches vertes (bonnes ondes) ou bien rouges (mauvaises ondes) qui peuvent partir dans n'importe quelle direction. Le but, ici, est de mettre côte à côte les personnes qui s'entendent bien ou, au moins, d'éviter de trop les stresser (il y a un indicateur de tension) en leur imposant des voisins malcommodes. Tout cela, sans compter les troubles divers (cambrioleurs, incendies...) dont il faut vous occuper rapidement. L'exercice est amusant, mais se révèle rapidement lassant. Un titre atypique sympathique, certes, mais qui ne séduira qu'une minorité de joueurs.

NOTE GÉNÉRALE : 5/10
Accessoires : *Memory Card, Dual Schock*
On l'a fait tourner sur PS2 : *et c'est pareil...*
Prix : *199f/30,34€*

100 % ANGELICA

Genre : Mini-jeux pour petites filles
Éditeur : THQ
Développeur : Art Inc (États-Unis)
Nombre de joueurs : 1

Angelica est la petite peste de la famille Razmokets, toujours en train de tyranniser les autres bambins. Pourtant, ses fans en culotte courte sont nombreux et c'est à eux que s'adresse ce jeu. Il s'agit en fait d'une multitude de mini-jeux au cours desquels Angelica va gagner tous les appâts de la fashion victime, afin, suprême privilège, de défiler et d'être notée par toute la bande. La donzelle se balade dans une grande surface et déclenche un défi à chaque fois qu'elle passe la porte d'un magasin. Il s'agira d'attraper des grenouilles, des cookies, de reproduire des gestes basiques, le genre d'exercices qu'un être décérébré pourrait réaliser. Le défilé pourra être répété aussi souvent que vous le désirez, et si vous êtes courageux, avec une variante pour le maquillage ou les fringues. Vous l'aurez compris le niveau de difficulté est à la hauteur du public visé : le ras des pâquerettes. Ce qui n'empêchera pas le titre de se vendre puisqu'il s'agit déjà de la 3e aventure des Razmokets sur PSone, et THQ ne devrait pas s'arrêter en si bon chemin. Les graphismes sont toujours un supplice pour les yeux, mais qu'importe, les bambins adorent ces personnages cabossés !

NOTE GÉNÉRALE : 3/10
Accessoires : *Memory Card, Dual Schock*
On l'a fait tourner sur PS2 : *Parce que l'on croit encore aux miracles.*
Prix : *199f/30,34€*

par Dave Martinyuk

C'est un fait : sur PSone, le rythme des sorties Platinum est inversement proportionnel à celui des nouveautés. Une bonne chose pour tous les joueurs à petit budget qui peuvent désormais se constituer une logithèque conséquente et, c'est important, de qualité. La preuve cette fois encore avec les nombreux jeux que l'on vous présente ici, qui devraient, au moment où vous lisez ces lignes, être tous disponibles.

EN ATTENDANT LES PLATINUM PS2

MOTO RACER WORLD TOUR

Éditeur : Sony - Prix : 149 F / 22,71 €

La série des Moto Racer a toujours privilégié le plaisir de jeu, les sensations et la maniabilité Arcade, loin de la vraie simulation. Moto Racer World Tour ne déçoit pas et propose 18 courses, auxquelles vous participez seul ou à deux. De nouveaux modes de jeu vous attendent dès que vous aurez franchi les étapes, et vous pourrez vous amuser, par exemple, en faisant la course au milieu d'une circulation dense, ou bien encore, en Freestyle, en enchaînant librement les figures…

LE LIVRE DE LA JUNGLE : GROOVE PARTY

Éditeur : Sony - Prix : 149 F / 22,71 €

Groove Party vous invite à revivre les moments les plus forts du *Livre de la Jungle* sous forme de chants et de danses. L'idée est originale et la réalisation plaira sans doute aux plus jeunes. Signalons toutefois que, pour profiter pleinement de ce soft, l'utilisation du tapis de danse à connecter sur la PSone s'impose… Il est cependant possible de jouer seulement au paddle et de profiter des contorsions amusantes de Mowgli ou Baloo en éprouvant le même plaisir, fort heureusement.

F1 CHAMPIONSHIP 2000

Éditeur : Electronic Arts - Prix : 169 F / 25,76 €

Si F1 2000 n'est pas le meilleur simulateur de F1 sur PSone, c'est néanmoins un jeu que l'on est ravi de retrouver en Platinum. Avec sa licence (vrais noms des pilotes, voitures « réelles », etc.) et ses nombreux réglages d'avant course, il intéressera certainement les fans du genre. Reste une jouabilité approximative que l'on aurait aimé plus léchée, tout de même…

GAMME INFOGRAMES

LES HÉROS FAVORIS

- Les Fous du volant
- Looney Tunes Racing
- Turbo Schtroumpf
- Bug's & Taz : La spirale du temps

Éditeur : Infogrames - Prix 169 F / 25,76 € chaque jeu

Voici une gamme spéciale de jeux que nous vous présentons ici tous ensemble pour plusieurs raisons :
1) ils font partie de la même collection,
2) ils s'adressent au même public (les tout-petits) et surtout
3) nous n'avons plus beaucoup de place pour les présenter ! Les Fous du volant et Looney Tunes Racing jouent à peu près dans la même catégorie : ces jeux de course sont mignons, ils présentent des personnages connus et attachants et proposent une jouabilité très accessible. Pour Turbo Schtroumpf, c'est la même chose, mais le jeu se révélant d'une qualité moindre, il est davantage passé inaperçu. Reste enfin Bugs et Taz, certainement le meilleur jeu du lot, qui mêle habilement la plate-forme et la réflexion. Les capacités des personnages, très différentes, sont ici gérées intelligemment. Si vous êtes fan de Bugs Bunny, voilà une occasion en Platinum que vous ne devez pas laisser passer…

DRIVER 2

Éditeur : Infogrames - Prix : 169 F / 25,76 €

Au fil d'une quarantaine de missions, le très casse-cou Tanner va devoir une fois de plus prouver ses qualités de pilote. Filatures, poursuites, interceptions… Vous n'échapperez pas aux exercices imposés du genre. Les rues de Chicago, Las Vegas ou encore Rio vous attendent, et il ne tient qu'à vous d'y évoluer à la vitesse de l'éclair, de façon sauvage, si vous êtes capable d'éviter les accidents… et les flics. Faites simplement attention à votre chrono : l'heure tourne constamment, et votre temps est compté.

VAGRANT STORY

Éditeur : Infogrames - Prix : 169 F / 25,76 €

Voilà un grand jeu signé Square. Se démarquant des RPG classiques par son côté exploration intensive et ses combats très évolués, Vagrant Story possède en plus un graphisme unique qui le rend sublime et attachant. On appréciera le style B.D. des bulles qui s'affichent lorsque les persos parlent, et le soin apporté à la mise en scène d'ensemble. Les combats restent tout de même le cœur du jeu, et leur système de gestion évolué fascinera tous ceux qui s'y plongeront.

PARASITE EVE 2

Éditeur : Infogrames - Prix : 169 F / 25,76 €

Sur un scénario assez inquiétant de transformations génétiques, Parasite Eve 2 vous invite à vous essayer à un jeu de rôle/aventure riche en rebondissements. Incarnant Aya Bréa, une jolie jeune femme, vous avancez dans le jeu en alternant les interrogatoires et les combats sauvages contre des créatures inquiétantes. Les cinématiques du jeu, signées Square, se révèlent évidemment d'une grande qualité et vous en mettront plein les yeux…

DISNEY'S ALADDIN, LA REVANCHE DE NASIRA

Éditeur : Sony - Prix : 149 F / 22,71 €

Cet épisode d'Aladdin joue la carte de la sobriété, avec des graphismes en 3D assez simples et une jouabilité très accessible. Manifestement, ce jeu s'adresse en priorité aux plus jeunes, mais il amusera certainement un public plus large. Les niveaux sont vastes, colorés et l'action toujours présente. Un jeu de plate-forme classique qui n'a que le défaut d'être truffé de « bugs ».

ESPACE 3 GAME'S — ESPACE 3 GAME'S — ESPACE 3 GAME'S

PLAYSTATION II
+ 1 MANETTE
100 F DE BON D'ACHAT*
1999 FRS
*1 BONS D'ACHATS DE 50F NON CUMULABLE A VALOIR SUR UN ACHAT DE PLUS DE 500F (HORS CONSOLE)

ACCESSOIRES

ACTION REPLAY	399 F
ADAPTATEUR MULTI-JOUEUR	299 F
MEUBLE DE RANGEMENT	199 F
CARTE MEMOIRE 8 MEG	249 F
MANETTE	199 F
MANETTE VIBRANT COLORIS MC (MANETTE PSX COMPATIBLE PS2)	99F
PRESENTOIR HORIZONTAL OU VERTICAL	99 F
PRISE PERITEL RGB 1/2	69 F
VOLANT MC 2	499 F
TELECOMMANDE DVD	99 F
TELECOMMANDE OFFICIEL DVD	199 F
TELECOMMANDE UNIVERSELLE DVD	199 F
(magnétoscope; télévision.)	249 F
X PORT	199 F
MULTIJOUEURS 4 PORTS	199 F
CABLE LINK	199 F
OPTICAL CABLE	

Commandez plus facilement sur :
http://www.games.fr

PLAYSTATION 2

…DIVISION MANAGER	399 F
…OF EMPIRE 2	429 F
…IN THE DARK + DVD SEVEN	469 F
…ANTIS 3	399 F
…OFFROAD	399 F
…DUR'S GATE	399 F
…STRIKE	399 F
…MAN VENGEANCE	379 F
…ADE	429 F
…DY ROAR 3	399 F
…NOUT	369 F
…COM VS SNK 2	449 F
…MANDO 2	419 F
…ZY TAXI	219 F
…K CLOUD	399 F
…MIRRA BMX 2	399 F
…D OR ALIVE 2 : HARDCORE	299 F
…IL MAY CRY	449 F
…KAN	399 F
…NE	399 F
…SPORTS RUGBY	429 F
…ERMINATION	399 F
EXTREME G3	399 F
F1 2001	429 F
FIFA 2001	199 F
FIFA 2002	449 F
FORMULA 2001	399 F
GIANTS	399 F
GRAN TOURISMO 3	399 F
HALF LIFE	399 F
HERDY GERDY	419 F
HEROES OF MIGHT AND MAGIC	429 F
JAMES BOND 007 espion pour cible	449 F
JMC CRASH SUPERCROSS 2002	369 F
JOHN MADDEN NFL 2002	429 F
KLONOA 2	399 F
KO KING 2001	429 F
LE MANS	429 F
LES BLEUS 2002	399 F
MADDEN 2002	379 F
MAX PAYNE	399 F
MIDWAY	399 F
MONKEY ISLAND 4	399 F
MOTO GP	399 F
MTV MUSIC GENERATOR 2001	429 F
MX 2002	399 F
NBA 2001	429 F
NBA LIVE 2002	449 F
NBA STREET	429 F
NHL 2001	449 F
NHL 2002	449 F
ONIMUSHA	429 F
OPERATION WINBACK	399 F
PARIS DAKAR	399 F
PORTAL RUNNER	399 F
PRO EVOLUTION SOCCER	429 F
RED FACTION	399 F
RESIDENT EVIL CODE VERONICA	399 F
RING OF RED	429 F
ROBOT WARLORDS	129 F
RUMBLE RACING	429 F
SHADOWMAN 2	369 F
SILENT HILL 2	429 F
SILENT SCOPE 2 NEW	429 F
SIMPSONS ROAD RAGE	449 F
SOUL REAVER 2	419 F
SOLDIER OF FORTUNE	429 F
SPLASHDOWN	449 F
SSX SNOWBOARD SUPERCROSS	399 F
SSX TRICKY	449 F
STAR TREK VOYAGER ELITE FORCE	429 F
STAR WARS STAR FIGHTER	399 F
SUMMONER	399 F
TEKKEN TAG TOURNAMENT	399 F
TIGER PGA TOUR 2001	429 F
TIME CRISIS 2	399 F
TONY HAWK PRO SKATER 3	429 F
THUNDERHAWK	429 F
TWISTET METAL BLACK	399 F
UEFA CHALLENGE	429 F
VIVA ROCK SEGA	399 F
WARRIOR OF MIGHT & MAGIC	429 F
WC SNOOKER 2002	349 F
WIPE OUT FUSION	399 F
WRC:World rally championship	399 F
WWF Smackdown 3	429 F
ZORRO	399 F

Commandez plus facilement sur :
http://www.games.fr

FILM DVD

101/102 DALMATIENS(coffret)	299 F
48 HEURES DE PLUS	169 F
AMERICAN GIGOLO	169 F
AMISTAD	149 F
ANNA ET LE ROI	169 F
ANOTHER DAY IN PARADISE	149 F
AUTOMNE A NEW-YORK	149 F
BLUE SKY	149 F
CAPITAINE FLAM LE FILM	129 F
CECIL B DEMENTED	169 F
COFFRET GODARD	249 F
COMME UN VOLEUR	149 F
CONTRE JOUR	129 F
CONTRE TOUTE ATTENTE	129 F
DANCER IN THE DARK	169 F
DARKMAN	149 F
DIGIMON VOL 1	129 F
DIGIMON VOL 2	129 F
DIGIMON VOL 3	129 F
DIPLOMATIC SIEGE	149 F
DOUBLE DETENTE	129 F
FACES	129 F
FANTOMAS COLLECTOR	199 F
FANTOME DE L'OPERA	59 F
FAUX MOUVEMENT	169 F
FEMME MOUVEMENT	189 F
FRELONS	129 F
HANNIBAL	199 F
HANUMAN	129 F
HARCELEMENT	129 F
HARD EIGHT	129 F
HARRY UN AMI QUI VOUS VEUT DU BIEN	149 F
HONNEUR D'UN CAPITAINE	129 F
HOUSSE HORREUR	169 F
JAWBREAKER	129 F
KING COBRA	129 F
LA LOI DU MILIEU (GET CARTER) 197'	149 F
LA SOURIS	169 F
L'AFRICAIN	149 F
LE 4 ETAGE	189 F
LE DOULOS	129 F
LE PHARE DE L'ANGOISSE	189 F
LES INSAISISSABLES	169 F
LIMBO	159 F
MALEDICTION COFFRET 3 PARTIES	349 F
MEURTRES D'UN BOOKMAKER CH	129 F
MR MUMBLE (NICKY LARSON)	149 F
MR RIPLEY	169 F
NEXT FRIDAY	149 F
ONDES DE NUIT (women of the night)	169 F
OPENING NIGHT	129 F
OXYGEN	149 F
PATTON (edition speciale 2 dvd)	169 F
RENCONTRE DU TROIXIEME TYPE 2DVD	189 F
STARS WARS FANTOME MENACE	199 F
SCARY MOVIE	189 F
SILENCE DES AGNEAUX	189 F
SUNSHINE	169 F
TIBET	199 F
TOKYO RAIDERS	189 F
TURBULENCES 2	129 F
ULTIMATE FIGHTER	99 F
UN COUPLE PRESQUE PARFAIT	179 F
UN PRINCE A NEW YORK	189 F
UN VIOLON SUR LE TOIT	139 F
UNIVERSAL SOLDIER	129 F
YEAR OF THE GUN	149 F

VENTE PAR CORRESPONDANCE
TEL: 03.20.90.72.22
TEL: 03.20.90.72.32
FAX: 03.20.90.72.23
ESPACE 3 VPC- RUE DE LA VOYETTE
CENTRE DE GROS N°1
59818 LESQUIN CEDEX

ESPACE 3
PARIS
RIVOLI 01 40 27 68 44
VOLTAIRE 01 48 05 42 88
LILLE
BETHUNE 03 20 57 84 82
FAIDHERBE 03 20 55 67 43

GAME'S REGION PARISIENNE
PARL 01 39 55 19 20
CERGY 3 01 30 75 95 42
ST QUENTIN YVELINES 01 30 57 13 43

GAME'S NORD
DOUAI 03 27 97 07 71
LILLE 03 20 13 92 92
VALENCIENNES 30 27 41 07 13

GAME'S AUTRES
LENS 03 21 70 01 47
AMIENS 03 22 91 73 33
REIMS 03 26 88 24 20
MONTPELLIER 04 67 64 05 00
VAL THOIRY 04 50 20 86 00

BON DE COMMANDE à envoyer à ESPACE 3 VPC - rue de la Voyette - Centre de gros N°1- 59818 LESQUIN CEDEX. TEL: 03.20.90.72.22 ou TEL: 03.20.90.72.32

CONSOLES ET JEUX — PRIX

Je joue sur : PC / PLAYSTATION / NINTENDO 64 / SATURN / DREAMCAST / DVD / GAME BOY

Nom — Prénom — N° Client (si déjà client) — Age — Ans — Téléphone — Adresse — Code Postal — Ville — Signature

Frais de port (jeux 25F - consoles & acc. 60F) par Colissimo ou par Chronopost 65F (paiement hors CR) pour DOM TOM et CEE

TOTAL A PAYER

Mode de paiement : Chèque postal / Chèque bancaire / Contre remboursement +35F / Mandat Cash

CB |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| exp: __/__ Les chèques doivent être libellés à l'ordre d'ESPACE 3 VPC

Signature

PASSE TES COMMANDES SUR LE 3615 ESPACE3 ET 3615 GAMESJEUX
2F23/mn

* CEE, DOM-TOM ... TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES EN COLISSIMO ...

PS2 ...

Genre : Les Dents de la terre
Studio : Le Studio Canal +
Éditeur : Studio Canal

Distributeur : Universal Pictures
Date de sortie du film : 2001
Durée du film : 2 h 30

Réalisateur : Christophe Gans
Producteurs : Samuel Hadida, Richard Grandpierre.
Acteurs principaux : Samuel Le Bihan, Mark Dacascos, Emilie Dequenne, Vincent Cassel, Monica Bellucci, Jérémie Rénier.
Musique : Joseph LoDuca

Photos Prod

Le Pacte des loups

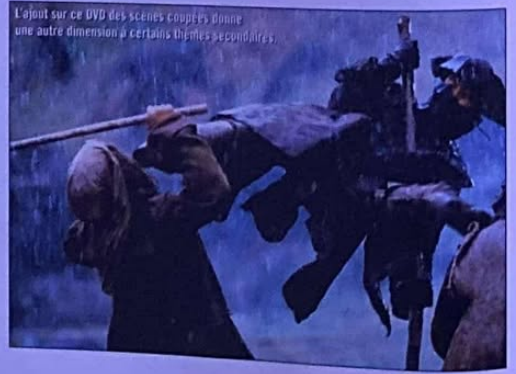
par Christophe Séfrin

Pour son second film, Christophe Gans a reçu la visite, en salle, de plus de 3 millions de spectateurs. Une performance, 10 fois plus que pour *Crying Freeman*. Adepte de technologies en général et de DVD et de jeux vidéo en particulier, il nous livre ici un DVD magistral. Un modèle du genre.

Dans le troupeau des DVD collector qui viennent actuellement s'abreuver à notre porte-monnaie, il y a certes quelques moutons noirs. Ici, nous en sommes bien loin. C'est, en effet, un animal docile auquel il convient de réserver une place privilégiée. Son maître l'a dressé pour plaire et force est de reconnaître que la créature est une vraie bête à concours. À côté d'une édition « standard » qui serait déjà un « ultimate » pour bon nombre d'éditeurs, cette déclinaison du *Pacte* en 3 disques inaugure l'ère des éditions « définitives ». Que ce soit autant du point de vue technique qu'éditorial, le travail effectué propose une relecture complète du second film de Christophe Gans à laquelle il semble désormais impensable que l'on puisse encore y ajouter le moindre élément.

Un nouveau montage

Le film tout d'abord. Loin du simple transfert marqué au fer rouge du DTS, les deux éditions à la vente du *Pacte des loups* bénéficient, contrairement au DVD locatif, de 8 minutes d'images supplémentaires (à partir de 1 h 06). Toutes inédites. Elles se composent de 5 scènes que Gans dut abandonner pour que son film puisse bénéficier d'une projection quotidienne supplémentaire dans les salles. Du coup, la lo(u)ve story entre Emilie et Fronsac offre une tonalité toute autre, l'un et l'autre personnage gagnant en épaisseur, et le film en romantisme. Réétalonnée (couleurs réajustées image par image) pour un transfert au plus près de l'œuvre originelle, la copie proposée est foudroyante de qualité et il faudra désormais s'y référer pour comparer celle d'autres DVD. En Dolby Digital 5.1 et DTS, la bande-son française est le reflet tapageur de ce qu'elle était au cinéma : un pas dans une flaque d'eau et c'est déjà l'apocalypse sur les enceintes déployant à grand renfort d'effets le maximum de leur énergie. Sauvage ! Deux commentaires audio agrémentent le long métrage. Celui, prolixe mais moins excité que sur *Crying Freeman*, de Christophe Gans, et celui du duo Cassel/Le Bihan, s'offrant une amusante joute verbale entrecoupée d'interrogations sur sa capacité à tenir derrière le micro 2 h 30 durant. Ces deux pistes sonores, généreuses en détails sur la production, valent aussi pour de savoureuses anecdotes et quelques infos de première main. La droite en l'occurrence : « Je passe beaucoup de temps dans les jeux vidéo, relate Gans, ils correspondent à un nouveau langage en formation. » Gans ? Un pote à nous !



L'ajout sur ce DVD des scènes coupées donne une autre dimension à certains thèmes secondaires.

- Langue : français
- Sous-titres : français pour malentendants
- Nbre de disques : 3

Dolby Digital 5.1 et DTS

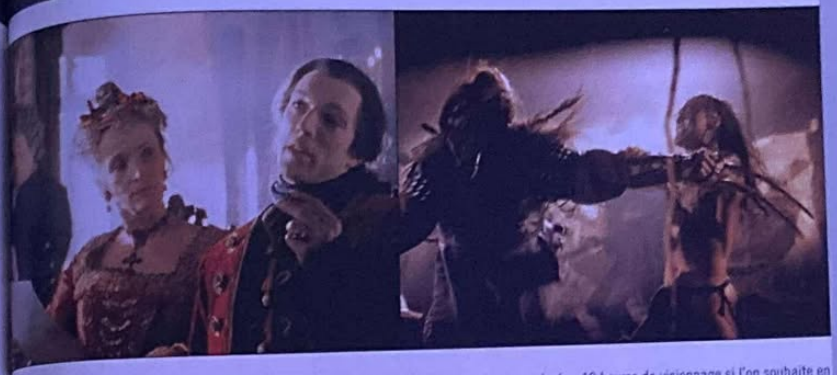
2.35 | 16/9

Disc 1,2,3, simple face, double couche

Interdit aux -12 ans

L'essentiel : Deux ou trois DVD selon que l'on adopte la bête du Gévaudan en édition « standard » ou « collector ». Accrocs au suc au second long métrage de Christophe Gans, ces galettes à la technicité acérée nous invitent dans le repaire d'un réalisateur avide de partager son expérience.

Note du DVD : 8/10



Deux making of

En plus d'un livret de 24 pages, un premier DVD de bonus (objet commun aux éditions « standard » et « collector »). Pêle-mêle : bandes-annonces, 5 scènes coupées présentées par le réalisateur, clip de plans inédits, 7 filmos et interview du naturaliste Michel Louis (17 min 49) faisant gronder la meute des différences existant entre la fiction et la réalité. Plus « les Entrailles de la bête », un making of signé Pascal Laugier (78 min 10) s'attachant en autant de chapitres aux principaux aspects du film : genèse, casting, direction artistique, combats, bête, effets, épilogue. En passant de sa console à son ordi, un module DVD-Rom offre l'accès aux dossiers de presse français et anglais du film. Un second making of est proposé sur le troisième DVD qui justifie, outre un packaging en fausse peau de loup tannée et la présence d'un livret de 40 pages dans son boîtier, le marquage « collector ». Du même auteur que le premier, il offre le regard d'un visiteur sur le plateau. Pas de commentaire ni d'entretien, juste quelques tranches de vie volées entre plan de tournage « réputé pour avoir explosé » et volonté, malgré tout, de bien faire.

Trois disques introuvables ?

726 écrans de story-boards (superbes !), 111 photos dont 30 de plateau et une autre section DVD-Rom (le premier script de septembre 1999, avec annotations du scénariste Stéphane Cabel) allongent d'autant la durée de consommation de cette édition, dépassant allègrement les 10 heures de visionnage si l'on souhaite en croquer toute la musculature. Entre objet d'une passion et objet de collection, la trilogie numérique du *Pacte* est encadrée par d'innovants menus en 5.1 qui, sans défier les lois du genre, offrent une vitrine très respectueuse de l'œuvre. Signalons qu'une fois tous les exemplaires du « collector » vendus, cette édition deviendra introuvable, l'éditeur jurant qu'elle ne donnera lieu à aucun pressage supplémentaire. Chiche ?

Rarement bonus furent si nombreux et passionnants.

Gans par lui-même

Gans se dévoile un peu, beaucoup, passionnément dans le commentaire audio du *Pacte des loups*. L'occasion pour lui d'évoquer ses nombreuses passions :

- Le western qu'il considère comme le genre ultime du cinéma
- Le cinéma russe, l'une de ses « références secrètes »
- Les films japonais et italiens
- Les jeux vidéo
- Faire des clins d'œil à d'autres films dans ses propres films
- Faire que les victimes de ses films soient de belles femmes
- En faire toujours un peu trop
- Parler de lui

Vos enceintes vous montreront enfin ce qu'elles ont dans le ventre.

Pronostics

Universal espère vendre 150 000 exemplaires du DVD du *Grinch*.
Sortie le 20 novembre.

Perle à rebours ?

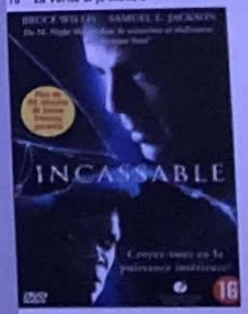
C'est le 7 décembre prochain que sortira *Pearl Harbor*, le film de Michael Bay, en DVD. En attendant une « anthologie » à 3 disques pour le printemps prochain, le collector à 2 mindelles sera **agréé THX**, le long métrage étant proposé en Dolby Digital 5.1 en anglais et français. Sur un second disque, un making of de 45 minutes, un clip et des bandes-annonces, entre autres parachutages de bonus.

Deux momies en DTS

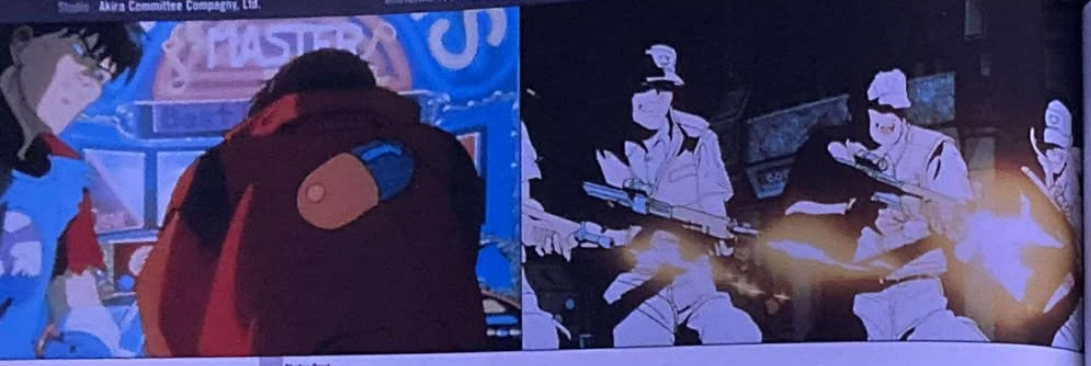
Le 4 décembre, les éditions pharaoniques des deux *Momie* de Stephen Sommers révéleront ce qui se cache sous leurs bandages. Tout d'abord, la réédition de *la Momie*, dans une version « ultimate », avec film en DTS (français) et Dolby Digital 5.1 (français, anglais) + commentaires des réalisateur, monteur, fraser et acteurs sur un premier DVD 9. Sur un second, un making of, des scènes supplémentaires, un doc sur les effets spéciaux, un jeu PC et quelques autres gâteries du même sarcophage. *Le Retour de la momie*, ensuite. Cette fois, un DVD 9 pour le film (mêmes caractéristiques) et un DVD 5 pour les bonus parmi lesquels une visite virtuelle des lieux du tournage et des dizaines de petits modules dont certains ludiques. R.-V. dans notre prochain numéro, avec, en extra exclu, une interview du réalisateur.

Les dix meilleures ventes de DVD oct. 2001

1. Incassable
2. Les Dix commandements
3. Seul au monde
4. Gladiator
5. 102 Dalmatiens
6. Le Placard
7. Hannibal
8. L'Exorciste
9. Vertical Limit
10. La Vérité si je mens 2



Genre : Animation/Science-fiction
Studio : Akira Committee Company, Ltd.
Éditeur : Manga Entertainment
Distributeur : Fox Pathé Europa
Date de sortie du film : 1988
Durée du film : 2 h 00



Photos Fnac

Édition spéciale

par Christophe Séfrin

Akira

Monument du film d'animation, *Akira* arrive enfin en DVD dans une édition soignée. Ne manque que *Princesse Mononoké* pour que notre bonheur soit total, ce qui ne devrait plus tarder.

Au commencement était un jeune auteur de bandes dessinées japonais révélé avec un manga baptisé *Fire Ball*. Otomo était son nom, Katsuhiro Otomo. En décembre 1982, il lança, dans le journal *Young Magazine*, un feuilleton intitulé *Akira*. Au fil des numéros et des planches (la saga ne devait s'achever que de nombreuses années plus tard), on y découvrait la vie d'un petit groupe d'ados dans un Tokyo postnucléaire, en 2019. Parmi eux, Kaneda et Tetsuo, l'un et l'autre fous de motos, accessoirement confrontés à des enfants mutants et à une bonne dose d'Énergie pure… Succès garanti. Triomphe planétaire assuré, les célèbres Marvel Comics américains allant jusqu'à traduire en anglais l'œuvre d'Otomo. En pleine déferlante manga, *Akira* ne tarda pas à surfer à son tour sur la vague japanime, son auteur s'improvisant scénariste, storyboarder et réalisateur.

Profondeur insoupçonnée

Au premier jour était le 16 juillet 1988. Le jour de la Bombe. Propulsé par ses pistes 5.1 (il faudra d'ailleurs nous expliquer ce qui, sinon le marketing, justifie une agrégation THX sur l'une des deux bandes-son anglaises !), *Akira* offre aujourd'hui tout son potentiel sonore, même si les puristes regretteront que la seule version japonaise proposée soit en simple stéréo. La bande originale toute en chœurs et percus prend une dimension nouvelle que jamais la VHS du film ni son laser disc ne surent garantir. La puissance martelée est telle que les silences, sur lesquels joue le metteur en scène (comme à 29 min 30 ou 1 h 50 min 35), confèrent à certaines scènes une profondeur insoupçonnée. Cette belle harmonie se voit aussi. Très lumineuse, quand elle n'est pas scintillante, l'image du film révèle toute la palette des nuances qui furent employées par les coloristes. Et les nombreuses scènes de nuit multiplient les contrastes avec une fidélité semble-t-il totale à l'œuvre originelle.

Les puristes du genre trouveront ici une copie proche de l'œuvre originelle…

Réalisateur : Katsuhiro Otomo
Producteurs : Shunzo Kato, Ryohei Suzuki.
Avec les voix originales de : Mitsuo Iwata, Nozomu Sasaki, Mimi Koyama, Tesshô Genda.
Musique : Shoji Yamashiro

- Langues : français, anglais, japonais.
- Sous-titres : français, anglais.
- Nbre de disques : 2

Dolby Digital 5.1 (français, anglais), Stéréo (français, anglais, japonais)

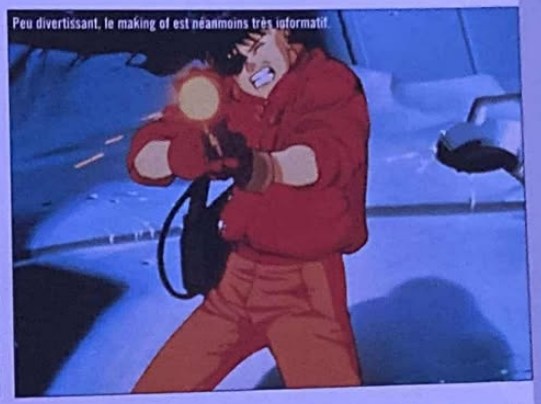
1.85 16/9

Disc 1 simple face, double couche

Disc 2 simple face, simple couche

L'essentiel : Entièrement remasterisée, la copie du long métrage culte de Katsuhiro Otomo gagne terriblement en force, et n'a sans doute jamais été aussi proche du chef-d'œuvre originel. Bien qu'intéressants, les bonus proposés - souvent datés - n'apportent finalement que peu à l'ensemble.

Note du DVD : 7/10



Peu divertissant, le making of est néanmoins très informatif.

Dialogues pré-enregistrés

Au deuxième DVD se déchaînèrent les suppléments. Sans doute trop de lecture à prévoir - même si l'akiraccro ne baissera pas les bras devant la tâche. D'autant que tous les écrans proposés (en français) sont en lettres capitales, fastidieux à lire. De la bio de l'auteur (un déroulé d'une minute), aux 13 fiches sur les personnages, en passant par une interview d'Otomo sur 20 écrans successifs (!) ou des notes de production, le synopsis (3 min) et la comparaison manga/film, ces extras auraient été bien mieux inspirés s'ils avaient trouvé leur place dans un livret imprimé (appuyant davantage l'aspect collector de l'édition) plutôt que sur un disque supplémentaire où ils donnent un peu l'impression de faire remplissage. Passé 69 dessins préparatoires et images plein écran (beaucoup en 16/9 !), reste le making of. D'une certaine lenteur, ce document en japonais, avec voix-off anglaise et sous-titres français (!) remplit correctement ses 49 minutes, même si son rythme posé et son ton didactique tranchent sur les habituels documents américains, plus « vendeurs », auxquels le DVD nous a désormais accoutumés. Ponctué par des interventions d'Otomo, ce film très informatif (il fut tourné avant même la sortie d'*Akira* en salle) s'attache avec une grande rigueur à retracer les moindres étapes du tournage. On y apprend notamment que, sur cette réalisation, les Japonais travaillaient pour la première fois avec des dialogues pré-enregistrés, contraignant les dessinateurs à adapter leur travail aux voix (Disney utilise cette technique depuis toujours) et non l'inverse. Ainsi, les comédiens ont-ils été libres de donner une véritable identité aux personnages. Pareillement, le compositeur Shoji Yamashiro eut carte blanche pour illustrer le film d'une partition entre tradition asiatique et modernisme, allant désormais se loger jusque dans les menus des deux disques. Ceux-ci sont en 3D et 5.1, avec des transitions qui rappelleront sans doute aux acheteurs des différents DVD 007 d'agréables souvenirs…

Un grand classique de l'anim' excellemment remasterisé

Le rendu des couleurs tout en contrastes et luminosité ajoute à la qualité de l'image.

Des chiffres qui comptent

Quelques idées numériques sur une production pharaonique…

- **783 scènes composent *Akira*, toutes story-boardées par Otomo, « l'étape la plus complexe, selon lui, dans le procédé d'animation ».**
- **78 personnes ont travaillé sur l'aspect graphique du film.**
- **150 000 images séparées ont été dessinées.**
- **4 directeurs de séquences se sont succédés.**
- **6 mois ont été nécessaires pour composer et enregistrer la bande originale.**

Fantôme numérique

Sortie en décembre du presque culte *Ghost* de Jerry Zucker, dans une belle édition chez Paramount. Outre une intéressante rétrospective de 22 minutes où le réalisateur et le scénariste révèlent que leur collaboration était partie sur un mauvais pied, un commentaire audio très détaillé (V.O. sous-titrée) raconte les aléas du tournage à l'issue de 19 versions de scénario successives…

Dernière minute

Ce sont finalement **70 000 exemplaires** de l'édition collector du *Pacte des loups* qui seront mis en vente le 7 novembre, autant dire pas beaucoup.

Beau DVD gore ?

Belphégor, le film de Jean-Paul Salomé, avec Sophie Marceau, Michel Serrault et Frédéric Diefenthal (+ de 2 millions d'entrées en salle), arrive dans les bacs **début décembre**. L'occasion d'un DVD aussi rempli que les galeries égyptiennes du Louvre : film en Dolby Digital 5.1 et DTS, commentaire audio du réalisateur, scènes coupées, making of de 40 minutes annoncé comme captivant et même…, une interview de la momie-héroïne du film. Ça promet…

Anneaux en rondelle

La sortie en salle du film le ***Seigneur des Anneaux***, de Peter Jackson, est l'occasion pour Warner de rééditer en VHS, mais aussi d'éditer en DVD, le très beau dessin animé que Ralph Bakshi avait adapté de l'œuvre de Tolkien. 131 minutes de pure extase visuelle…

Warner met la gomme

Warner se lance dans une politique d'édition spéciale. 2002 sera pour le géant hollywoodien l'occasion de sortir de ses tiroirs le ***Fugitif***, ***Amadeus*** et ***Blade Runner*** dans des versions « ultimate » (le mot à la mode, quand on cause DVD), donc bourrées d'extras.

DVD entre amis

7 novembre
Intégrale Thunderbirds – 8 DVD – (TF1 Vidéo)
Starship Troopers, vol. 2 Opération
Les Aventures de Jack Burton, éd. collector (FPE)
Certains l'aiment chaud, éd. collector (FPE)
Pearl Harbor, éd. collector (BVHE)

8 novembre
Kuzco, l'empereur mégalo, éd. collector (Disney)
Forrest Gump (Paramount)
Star Trek 2 (Paramount)

21 novembre
Le Grinch (Universal/Gaumont/Columbia)
Les Nerfs à vif, éd. collector (Universal/Gaumont/Columbia)
Le Tombeau des Lucioles, éd. collector (Arte)
Coffret Fantômas (Gaumont/Columbia)

21 novembre
Le Prince d'Égypte (DreamWorks)
Collection ciné asiatique (Studio Canal) : série Kitano, 2 DVD de 2 titres :
Stalingrad, éd. collector (FPE)
Strange Days (FPE)
X-Files, saison 3 (FPE)
Buffy, saison 3 (FPE)

4 décembre
Ally McBeal, saison 4 (FPE)
Jerry Maguire, éd. collector 2DVD (Gaumont/Columbia)
La Momie, ultimate éd. 2 DVD (Universal/Gaumont/Columbia)
Le Retour de la Momie, éd. collector (Universal/Gaumont/Columbia)

5 décembre
Le Loup-garou de Londres (Universal Pictures)
Bagdad Café (MK2/Universal Pictures)
Stargate, new edition (Studio Canal)
Assassins (Studio Canal)
Les Morsures de l'aube (Studio Canal)
Belphégor (Studio Canal)

Achats HK

Ça s'appelle encore HK Vidéo, mais ça fait désormais dans le DVD... Également disponibles depuis le 17 octobre :

Zu, les guerriers de la montagne magique
Film en V.F. et V.O. sous-titrée, interview et commentaires de Tsui Hark, galerie de photos, teaser de la suite du film, *The Legend of Zu*.

Le Chemin de perdition
Film en V.F. et V.O. sous-titrée, interview de Jackie Chan, galerie de photos...

Black Mask
Film en V.F. et V.O. sous-titrée, interviews des réalisateurs, scénariste et producteur, galerie de photos...

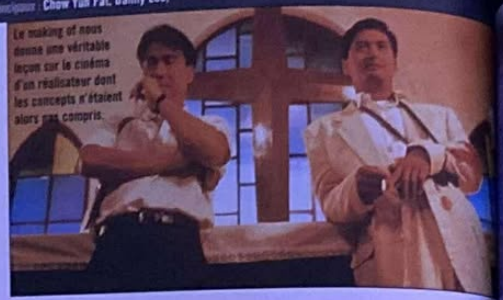
Titre original : Die xue shuang xiong
Genre : The Matrice
Studio : Film Workshop Ltd.
Éditeur : HK Vidéo/Metropolitan Vidéo
Distributeur : TF1 Vidéo
Date de sortie du film : 1989
Durée du film : 1 h 46
Réalisateur : John Woo
Producteur : Tsui Hark
Acteurs principaux : Chow Yun Fat, Danny Lee, Sally Teh, Kong Chu, Kenneth Tsang, Fui-On Shing.
Musique : Lowell Lo

Photos Prod

The Killer
édition collector

par Christophe Séfrin

John Woo nous donne à voir une édition soignée de l'un de ses premiers films. Pour les fans et les férus de colombes.

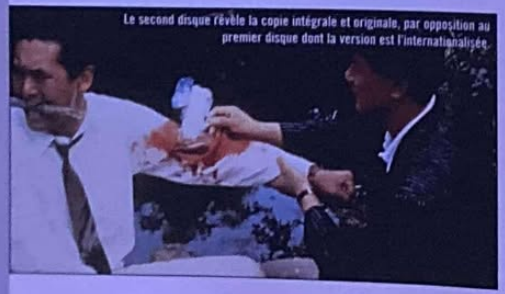


Le making of nous donne une véritable leçon sur le cinéma d'un réalisateur dont les concepts n'étaient alors pas compris.

John Woo l'a toujours affirmé. Si son emploi du temps le lui permet, il est disponible pour épauler les éditions DVD de ses films. En leur temps, les ayants droit internationaux de *Broken Arrow* et *Volte/face* ne l'ont pas compris, eux qui (c'est Woo qui le dit !) ont omis de décrocher leur téléphone pour le contacter. La bande de passionnés français que constitue l'équipe de HK Vidéo n'a pas manqué, elle, de frapper à la porte du réalisateur. Et d'entrer.

Genèse révélée

Bingo ! Le documentaire en bonus au film est donc une spécificité franco/française. La mémoire intacte malgré la machinerie hollywoodienne (Woo a quitté Hong-Kong pour Los Angeles en 1993), le metteur en scène revient largement sur la genèse de ce cultissime Killer où Chow Yun Fat, *Crying Freeman* avant l'heure, montrait qu'un tueur pouvait mettre du cœur à l'ouvrage et avoir un cœur tout court. Le film fut mis en chantier après les succès du *Syndicat du crime 1 & 2*. Woo, qui souhaitait placer de jeunes acteurs devant sa caméra, dut (déjà à l'époque !) composer avec les exigences du studio qui réclamait des stars. Et ce n'est qu'après un an d'attente (et l'acceptation de Chow Yun-Fat) que les premières roulades et doubles roulades de sa tête d'affiche purent être tournées. Également interrogé, Tsui Hark relate notamment comment il fit comprendre à John Woo qu'il était « idiot que ça mitraille autant et que personne ne se fasse tuer ». On discerne, bien entendu, à l'arrivée, toutes « les recettes » de l'auteur à l'écran : gunfights mémorables, ralentis, lâcher de colombes, rivaux se pointant à bout portant, quête de spiritualité... Véritable making of, même s'il manque malheureusement d'images de plateau, ce document (32 min 14, V.O. sous-titrée) en dit long sur les motivations d'un artiste alors en pleine maturation. Réalisateur de ce reportage, David Martinez ne manque pas de faire souligner à son interlocuteur les aspects essentiels pour une bonne compréhension de son ouvrage : introduction d'une romance dans un genre jusqu'alors réservé à la seule action, solitude de l'auteur sur le plateau (« Les gens avec lesquels je travaillais n'avaient pas saisi mon concept »), influences explicites de Jean-Pierre Melville et de son film le *Samouraï*, jusqu'à la nécessité de réduire considérablement un premier montage de 2 h 04. De l'inédit ! Cette version longue du film, proposée sur un second DVD (avec sous-titres français imposés, sur bandeau gris pour masquer d'autres sous-titres asiatiques et anglais !), ajoute en romance (le flic et la chanteuse) et en action (chaque scène enrichie de 50 % de plans supplémentaires). Un véritable document, puisque jusqu'alors, seule la mouture internationale du film avait été visible en France.



Le second disque révèle la copie intégrale et originale, par opposition au premier disque dont la version est l'internationalisée.

Copie endommagée

À bien visionner ce double DVD, on comprend que l'éditeur a sans doute préféré consacrer son budget à la conception de suppléments plutôt qu'à la restauration de l'œuvre. Fortement endommagée, la copie proposée n'a visiblement pu bénéficier d'aucun travail de rajeunissement, tant au niveau de l'image (rayures, taches, poussières, poinçons de pellicule), que du son (mono, avec souffle et grésillements en V.F. comme en V.O.). Et ce n'est rien en comparaison de la version longue du film, aux images souvent désastreuses ! Gageons que chez HK, on n'a pu trouver mieux... Outre sa participation active au documentaire sur le tournage, John Woo a, par ailleurs, confié aux artisans de cette édition, sa collection personnelle de photos. Celle-ci (une quinzaine de clichés montés sur une boucle musicale) est essentiellement composée d'images de production. Huit bandes-annonces de la collection, dont le prometteur *Zu, les guerriers de la montagne magique*, figurent par ailleurs sur le second DVD.

- *Langues : français, chinois.*
- *Sous-titres : français imposés sur la V.O.*
- *Nbre de disques : 2*

Dolby Digital 2.0 mono

1.85 *16/9 compatible 4/3*

Disc 1 simple face, double couche | *Disc 2 simple face, simple couche*

Interdit aux - 16 ans

L'essentiel : *Un des cultissimes films hong-kongais du réalisateur de Mission : Impossible 2. Desservie par la piètre qualité technique de ses images et bandes-son, cette édition peut cependant se prévaloir d'un document inédit, avec la participation exclusive du réalisateur et de son producteur, mais aussi d'une version longue rarissime proposée sur un second disque.*

Note du DVD : 7/10

bigben interactive

Le 1er volant
à retour de force compatible
Playstation 2™ / PS One™
Playstation™

SPEEDFORCE II™
Force Feedback

Bigben Interactive S.A
Rue de la Voyette C.R.T. 2 - 59818 Lesquin Cedex France - Fax : 03 20 90 72 34

Genre : Allo maman, ici bébetzébuth !
Studio : Paramount Pictures
Éditeur : Paramount
Distributeur : Paramount

Date de sortie du film : 2000
Durée du film : 2 h 11
Réalisateur : Roman Polanski
Producteurs : William Castle, Robert Evans.

Acteurs : Mia Farrow, John Cassavetes, Ruth Gordon, Sidney Blackmer, Maurice Evans, Ralph Bellamy, Victoria Vetri.
Musique : Christopher Komeda

par Christophe Séfrin

Photos Prod

Rosemary's Baby

Un classique mis au goût du jour en DVD. Peu de bonus, faut-il attendre une Ultimate Special Collector Edition ?

- *Langues : français, anglais, espagnol, italien.*
- *Sous-titres : anglais, français, croate, espagnol, grec, hébreu, italien, portugais, slovaque.*
- *Nbre de disques : 1*

Dolby Digital 2.0 mono

1.85 *16/9 compatible 4/3*

Disc simple face, double couche

L'essentiel : Un chef-d'œuvre soixante-huitard qui n'a pas pris une ride. Servie par une copie de belle qualité, l'édition de ce monument de l'épouvante peut se targuer de la présence de bonus intéressants, dont une interview, courte mais informative, de son metteur en scène.

Note du DVD : 6/10

On aurait pu croire qu'avec les années, l'angoisse distillée par ce film à l'horreur toute psychologique aurait pu s'émousser… Pensez donc ! Cette histoire de future maman (Mia Farrow, 9 mois en ballon) découvrant que le bébé qu'elle porte est destiné au Démon agite avec toujours autant de sadisme le spectre de la sorcellerie. Effets post-Halloween assurés. L'échographie de son DVD révèle un transfert en parfaite santé qui, malgré quelques petites taches, témoigne d'un pressage attentionné. La somptuosité des décors new-yorkais, dus au talent du chef déco Dick Sylbert, y est rendue avec justice, et l'appartement du couple Woodhouse plus intrigant que jamais. Préférez évidemment la V.O. sous-titrée, 1/ parce que dans la vraie vie, Farrow et Cassavetes ne parlent pas français, 2/ parce que la V.F. proposée sur le disque étouffe les ambiances. La case suppléments est une vraie nursery : une interview rétrospective du réalisateur et de son producteur (16 min, V.O. sous-titrée) révélant que Jack Nicholson avait aussi été pressenti pour le rôle de *Rosemary's mari* ; un making of d'époque de 22 minutes (V.O. sous-titrée) présentant Polanski comme « un jeune réalisateur européen controversé ». Véritable ancêtre de la featurette, ce second document ; tourné en pleine période baba-cool, dévoile une Mia Farrow occupée à peindre des fleurs et le mot « love » sur la porte de sa loge entre deux prises et – c'est plus intéressant – les répétitions de la scène finale. Pour l'occasion, le réalisateur se substitue à son actrice et mime à grand renfort de gestes démonstratifs l'attitude que la maman doit avoir. Là aussi, le bébé reste invisible.

Les armées n'ont pas estompé l'angoisse psychologique du film. À revoir.

Titre original : What Women Want
Genre : Hommes, femmes, mode d'emploi
Studio : Paramount Pictures
Éditeur : Studio Canal

Distributeur : Universal Pictures
Date de sortie du film : 2000
Durée du film : 2 h 02
Réalisatrice : Nancy Meyers

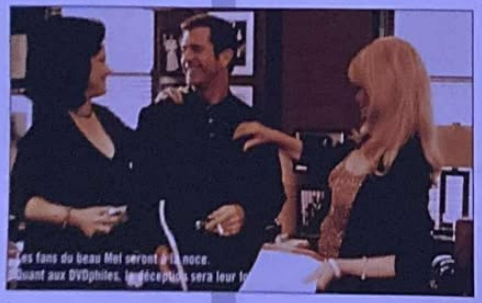
Producteurs : S. Cartsonis, B. Davey, G. Matthews, N. Meyers, M. Williams.
Acteurs principaux : Mel Gibson, Helen Hunt, Marisa Tomei, Alan Alda, Ashley Johnson, Mark Feuerstein, Lauren Holly.
Musique : Alan Silvestri

Photos Prod

par Christophe Séfrin

Ce que veulent les femmes

Léger, le film produit par le beau Mel où celui-ci tient la vedette. Léger tout autant, ce DVD très classique dans sa forme.



Les fans du beau Mel seront aux anges. Quant aux DVDphiles, la déception sera leur lot.

- *Langues : français, anglais.*
- *Sous-titres : français, français pour malentendants.*
- *Nbre de disques : 1*

Dolby Digital 5.0

1.85 *16/9 compatible 4/3*

Disc simple face, double couche

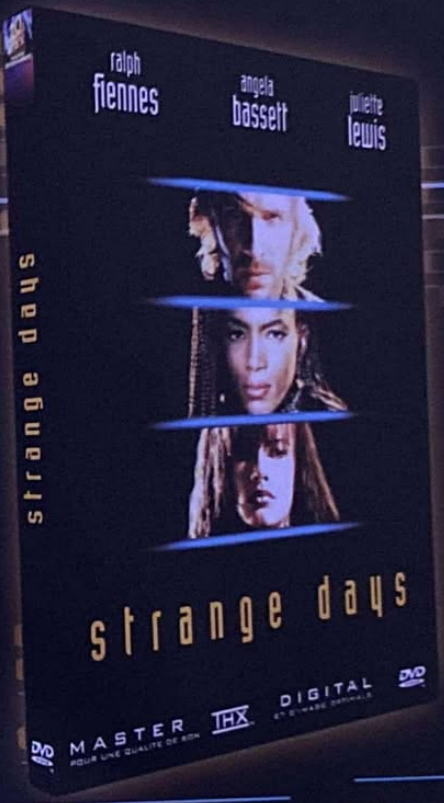
L'essentiel : L'une des meilleures comédies de l'année avec un Mel Gibson étourdissant et une Helen Hunt au meilleur de ses formes… DVD élégant et sentant bon l'after-shave même si, sorti du commentaire audio de la réalisatrice, son contenu interactif reste assez superficiel.

Note du DVD : 6/10

Il est irrésistible, aime Sinatra et le merlot. Il met toutes les femmes à ses pieds. Le mec bien. Elles sont à ses genoux, ne connaissent rien du grand Franky, pensent que le merlot est un poisson et se croient belles. Les nanas, quoi ! Accessoirement, elles pensent. Miraculeusement, il lit dans leurs pensées… Cette comédie qui aurait pu sortir de l'usine Disney (les exécutives de Walt en avaient rejeté le projet) fut l'une des surprises du box-office 2001, totalisant 3 millions d'entrées en France. Son succès doit essentiellement à l'interprétation de Mel Gibson, dont le charme fatal fait autant de ravages qu'une Suédoise en bikini lâchée dans notre rédaction. Mâles et femelles s'étreindront ardemment autour d'un DVD gouleyant à l'interactivité joyeuse : un test pour Lui et Elle afin de sonder les qualités de son partenaire ; une flopée de photos pour fantasmer, qui sur les yeux du mec Mel, qui sur le décolleté de la belle Helen (Hunt) ; une featurette (16 min 06, V.O. sous-titrée) et des interviews des acteurs lors de la première à Hollywood (10 min 16). Plus un commentaire (V.O. sous-titrée) assez ajouré de la réalisatrice et de son chef déco, et finalement peu informatif. Qu'importe, on n'en attendait pas autant… L'ensemble est servi par une B.O. très ample dont les mesures swinguent à loisir sur les enceintes surround (la présence d'une piste DTS française n'est peut-être pas totalement justifiée…). L'image, parfois légèrement granuleuse en basse lumière, offre des sous-titres très lisibles, et qui plus est un sous-titrage pour malentendants, ce qui est un bon point. Amusants crédits en bonus caché.

OFFREZ-VOUS UN CONCENTRÉ DE RÉALITÉ EN DVD VIDEO™

5
4
3
2
1



STRANGE DAYS, l'aventure apocalyptique de Kathryn Bigelow, co-écrite par James Cameron enfin disponible en DVD VIDEO avec des bonus exceptionnels : présentation de K. Bigelow, scènes inédites, bandes-annonces, son français THX 4.0 et anglais THX 5.1

2000

DISPONIBLE DÈS LE 21 NOVEMBRE 2001

Titre original : The Exorcist, The Version you've Never Seen
Genre : Devil Inside
Studio : Roya Productions/Warner Bros
Éditeur : Warner Home Vidéo

Distributeur : Warner Home Vidéo
Date de sortie du film : 2000
Durée du film : 2 h 06
Réalisateur : William Friedkin

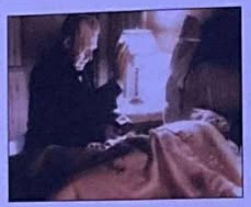
Producteurs : William Peter Blatty
Acteurs principaux : Ellen Burstyn, Max von Sydow, Lee J. Cobb, Kitty Winn, Linda Blair, Jason Miller, Barton Heyman.
Musique : Jack Nitzsche, Mike Oldfield.

L'Exorciste, film culte de la rédaction, revient en DVD. Une réédition qui n'a pas eu la bonne idée de pactiser avec le Diable.

Photos Prod

L'Exorciste
Version intégrale

par Christophe Séfrin



À défaut d'être parfois un metteur en scène génial, Friedkin est aussi, à ses heures, un ingénieux inventeur. Avec cette édition de son chef-d'œuvre, il inaugure le commentaire audio pour... aveugles ! Précédant de quelques secondes l'action, le voilà, plus de deux heures durant, paraphrasant son ouvrage dans les moindres détails, racontant ce que fait tel personnage, révélant quelques secondes avant l'acte ses prochains gestes... Et les 11 minutes supplémentaires ? À peine Friedkin y fait-il allusion, rappelant une fois ou deux après telle ou telle scène qu'il s'agissait d'un morceau d'« unseen footage » (du footage pas vu, NDLR). Car, cerise sur le crucifix, ce commentaire n'est pas sous-titrable ! Il faudra donc lorgner vers les bonus pour connaître les coulisses du film, tout savoir de la lente convalescence de Linda Blair après le tournage et découvrir ce qui a poussé le réalisateur à modifier son premier montage. Encore faudrait-il que bonus il y ait ! Ben si, y en a. C'est marqué sur la jaquette : spots radio, pubs TV, bandes-annonces. Entre unssen footage et footage de gueule, voilà une édition dont le principal intérêt résulte, finalement, dans l'apport sinon de scènes inédites, du moins dans celle des lettres EX après les chiffres 5.1. En français comme en anglais, la bande-son, hier récompensée d'un oscar, fait aujourd'hui figure de modèle du genre. Et si Warner proposait comme vrai supplément avec ses disques un bon de réduc sur l'achat de matériel audio/vidéo pour que certains de ses DVD aient moins l'air de vulgaires VHS ? Une idée à creuser...

- Langues : français, anglais.
- Sous-titres : français, anglais, croate, grec, hébreu, hongrois, néerlandais, portugais, turc.
- Nbre de disques : 1

Dolby Digital 5.1 EX (français, anglais) | Dolby Digital 2.0 surround (anglais)

1.85 — 16/9 compatible 4/3

Disc simple face, double couche | Interdit aux -12 ans

L'essentiel : 11 minutes de bobine de plus, mais pas davantage de bonus par rapport à la précédente édition de ce titre. Ah si, un commentaire en V.O. du réalisateur qui... raconte le film ! Il était quand même une fois une édition avec de belles pistes 5.1 EX. C'est toujours ça de pris...

Note du DVD : 5/10

Titre original : The Planet of the Apes
Genre : 30 millions d'ennemis
Studio : Twentieth Century Fox
Éditeur : Twentieth Century Fox Home Entertainment

Distributeur : Fox Pathé Europa
Date de sortie du film : 1968
Durée du film : 1 h 47
Réalisateur : Franklin J. Schaffner

Producteur : Arthur P. Jacobs
Acteurs : Charlton Heston, Roddy McDowall, Kim Hunter, Maurice Evans, James Whitmore, James Daly.
Musique : Jerry Goldsmith

Édition collector

- Langues : français, anglais, italien.
- Sous-titres : français, anglais, grec, italien, néerlandais.
- Nbre de disques : 1 et 6 (coffret intégral)

Dolby Digital 5.1

2.35 — 16/9 compatible 4/3

Disc simple face, double couche

L'essentiel : Pour un collector, c'en est un. Cet attirant coffret renfermant soigneusement les 5 épisodes de la saga simiesque offre sur un sixième DVD un making of général admirable de précisions et de détails sur la genèse des différents films. Difficile de passer à côté...

Note du DVD : 8/10

Photos Prod

La Planète des singes

par Christophe Séfrin

Un coffret exceptionnel de films qui, malgré le temps, tiennent toujours la route. Pas de performances techniques, mais un making of exceptionnel.

L'un des plus beaux coffrets DVD jamais réalisés : sur-étui aux couleurs or et argent, conditionnement en six volets pour les disques (tous sérigraphiés), livret de 13 pages et faciès simiesques en relief. 509 F pour les 5 films et leur making of de 2 h 06 sur une sixième rondelle, soit 85 F le DVD : de quoi vous coller la banane ! Impossible ici de disséquer qualités et défauts de chaque disque (du 5.1 uniquement sur le premier) ; c'est l'occasion qui fait de toute façon le larron. Déclinée du roman du français Pierre Boulle, cette série fantastique que la Fox finira par user jusqu'à la corde reste d'un étonnant modernisme, voire d'une dramatique réalité. À lui seul, son making of pourrait être une motivation d'achat. Présenté par Roddy McDowall (qui campa successivement le Dr Cornelius, puis son fils César), ce document démonte autant les rouages des 5 tournages que l'implacable mécanisme de production qui contraignit les réalisateurs à travailler avec de moins en moins d'argent d'un film à l'autre et les poussa à user de stratagèmes pour réaliser des économies (3 singes à l'écran seulement, dans le 3e épisode, des séances de maquillage réduites de 6 à 3 heures, des gorilles en arrière-plans seulement revêtus d'une cagoule...). Des merveilles exhumées également, comme ce premier test tourné le 8 mars 1966 avec Charlton Heston ou cet essai d'enfant mi-homme, mi-singe dont l'idée fut abandonnée... Incontestablement, de quoi faire oublier la contre-performance de Tim Burton.

Titre original : The Godfather
Genre : Family Man
Studio : Paramount Pictures
Éditeur : Paramount

Distributeur : Paramount
Date de sortie du film : 1972
Durée du film : 2 h 40
Réalisateur : Francis Ford Coppola

Producteur : Albert S. Ruddy
Acteurs principaux : Marlon Brando, Al Pacino, Diane Keaton, Robert Duvall, James Caan, Talia Shire.
Musique : Nino Rota

S'il y a un coffret collector à posséder, le voici. Difficile de ne pas faire l'unanimité avec des films exceptionnels transformés en des DVD monumentaux.

Photos Prod

Le Parrain, DVD collector

par Christophe Séfrin

710 minutes. L'indication sur le coffret fout la trouille. Près de 12 heures de visionnage ! 3 films (le second est gravé sur 2 DVD), tous en V.O. 5.1, tous commentés par Coppola (V.O. sous-titrée), ce qui peut allonger la note de 8 bonnes heures. Une fois encore, un DVD de suppléments. Plus de 3 heures de bonus sur un même disque ! D'abord, LE making of (70 min, V.O. sous-titrée) : avec les rivalités entre Coppola, ses producteurs, les essais 16 mm des acteurs, les tests de De Niro, les réunions avec l'auteur/scénariste Mario Puzo, les modifications après les avant-premières désastreuses. Une improvisation de Brando mimant la mort du Parrain est finalement conservée au montage dans l'état… Incroyable ! Ensuite, un retour dans le Lower Est Side où des passages de chaque film ont été tournés (6 min 54), le roman annoté par Coppola et ses explications quant à sa méthodologie (9 min 48), la rencontre avec les compositeurs (8 min 35), une foule de modules sur le scénariste, le chef op, les story-boards… et 34 scènes coupées introduites par un texte explicatif. Enfin, des galeries (bios, récompenses, bandes-annonces, 117 photos…) jusqu'à l'arbre généalogique des Corleone (avec accès aux bios des acteurs) et la chronologie de la saga. Supervisés par American Zoetrope DVD Lab, la boîte DVD de Coppola, ces extras extraordinaires sont le reflet de toute la passion et l'amour que le réalisateur déploya sur sa trilogie. Un peu comme si cette édition devait être le testament d'une œuvre, tout semble être ici dit, montré, partagé. On est en famille…

Avec cette édition collector, vous possédez l'encyclopédie de la trilogie.

- Langues : français, anglais
- Sous-titres : français, anglais.
- Nbre de disques : 1 et 5 (coffret Intégrale)

Dolby Digital 5.1 (anglais)
Dolby Digital 2.0 mono (français)

1.85 — 16/9 compatible 4/3

Disc simple face, double couche

L'essentiel : Un remarquable sans faute pour l'une des plus prestigieuses éditions DVD du moment où Coppola s'est immiscé entre chaque sillon. Avec les 3 commentaires audio (V.O. sous-titrée) du patron, plus de 10 heures de bonus flirtant bien souvent avec l'extraordinaire. Impossible de passer à côté.

Note du DVD : 10/10

Titre original : John Carpenter's Vampires
Genre : Dracula au far-west
Studios : Largo Entertainment
Éditeur : Film Office

Distributeur : Paramount
Date de sortie du film : 1998
Durée du film : 1 h 43
Réalisateur : John Carpenter

Producteurs : Sandy King
Acteurs : James Wood, Daniel Baldwin, Sheryl Lee, Thomas Ian Griffith.
Musique : John Carpenter

Photos Prod

Vampires, édition collector

par François-Cyril Géroult

Une nouvelle édition de ce conte moderne sur les vampires, bien gore, avec un James Wood en pleine forme.

- Langues : anglais, français.
- Sous-titres : français imposés sur la V.O.
- Nbre de disques : 2

Dolby Digital et DTS 5.1

2.35 — 16/9 compatible 4/3

Disc 1 simple face, double couche (film)
Disc 2 simple face, simple couche (suppléments)

Interdit aux moins de 12 ans

L'essentiel : Prenant modèle sur l'édition collector de Scream en termes de qualité, l'éditeur poursuit sa politique de réédition avec efficacité. Avec en renfort du DTS et des bonus, cette édition double DVD remplace avantageusement le premier DVD sorti.

Note du DVD : 7/10

Véritable western gore, ce film aurait pu s'intituler « La Horde sauvage contre Vlad l'empaleur », nous confie John Carpenter dans son commentaire audio en V.O. sous-titrée. Le réalisateur est parfaitement à l'aise dans cet exercice dont l'écoute ravira les passionnés de cinéma. Mise en scène, technique, anecdotes, les informations sont riches et variées. *Vampires* est un film familial, car en plus de la réalisation, Carpenter écrit le scénario et compose la musique, son épouse le produit et dirige la seconde équipe, et son fils de 13 ans improvise un morceau sur son synthé. Un film de potes également, où Frank Darabont (le réalisateur de *la Ligne verte*, *les Évadés*) fait une apparition commentée par le cinéaste : « Il m'a supplié de lui donner un rôle. Il joue comme un pied mais tant pis… ». Le premier disque de cette édition double ne se limite pas à une seule piste audio pour le commentaire, mais offre la totale avec V.O. et V.F. en Dolby Digital ou en DTS 5.1. De la dynamite sonore sur six canaux, qui accompagne avec bonheur une image 16/9 à la définition solide. Les suppléments du second disque sont à regarder en pleine journée, sous risque de vampirisation carpentérienne aiguë. Déjà diffusé sur une chaîne cinéma du câble et du satellite, le portrait du réalisateur (58 min) s'avère passionnant mais un peu daté puisque le dernier film évoqué est *Los Angeles 2013*. Ce document est beaucoup plus intéressant que le second (6 min) regroupant des interviews et quelques images du tournage de *Vampires*. Les deux filmographies, toujours déroulantes (grrrh, ça m'énerve !), de la précédente édition sont réactualisées. Marketing oblige, la jaquette nous annonce des images exclusives de *Ghosts of Mars*, sans préciser qu'elles sont sous la forme d'une bande-annonce… Les fans pourront ainsi patienter jusqu'à la fin novembre.

Quand la corruption s'installe chez les flics, il n'y a plus de règles.

HORS LIMITES

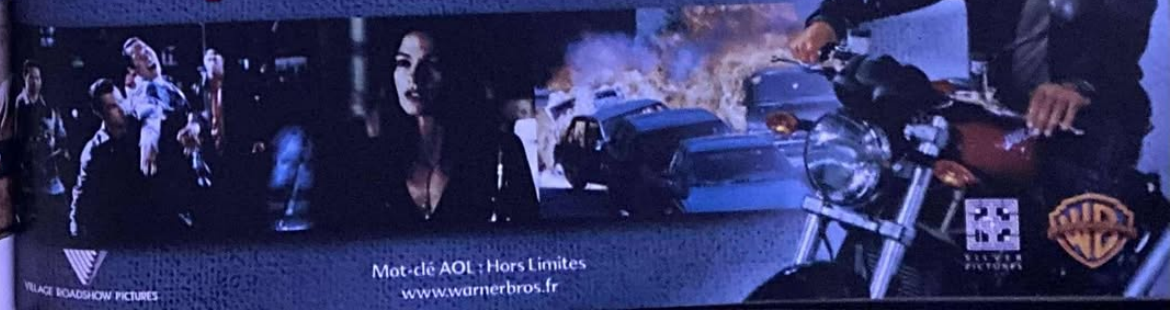
PAR JOEL SILVER, LE PRODUCTEUR DE "MATRIX"

BONUS

- Making of du film en VOST
- Bande-annonce originale
- Une journée sur le tournage avec Anthony Anderson
- Clip musical de DMX «No Sunshine»

Le 7 Novembre Steven SEAGAL est de retour en DVD

ÇA VA COGNER !



Mot-clé AOL : Hors Limites
www.warnerbros.fr

VILLAGE ROADSHOW PICTURES

Titre original : Terminator 2 : Judgment Day
Genre : Terminator 1, mais le méchant est devenu le gentil !
Studio : Carolco Pictures/TriStar Pictures
Editeur : Studio Canal Vidéo
Distributeur : Warner Home Vidéo
Date de sortie du film : 1991
Durée du film : 2 h 11
Réalisateur : James Cameron
Producteur : James Cameron
Acteurs principaux : Arnold Schwarzenegger, Linda Hamilton, Edward Furlong, Robert Patrick.
Musique : Brad Fiedel

Photos Prod

Terminator 2, Le jugement dernier

par François-Cyril Géroult

Dans le classement des 10 éditions collector les plus attendues, le DVD de *T2* se classait facilement en deuxième ou troisième position.

L'attente d'un tel produit engendre une excitation et une susceptibilité extrêmes vis-à-vis du résultat. Conscient de vos espérances, c'est avec les mains moites et la plume tremblante que je vous livre mon jugement dernier sur ce coffret trois DVD. Extérieurement, l'écrin métallique est du plus bel effet, mais ça se gâte quand on ouvre le boîtier contenant les trois DVD empilés les uns au-dessus des autres ! Visuellement, tous les menus reprennent la magnifique interface de l'édition zone 1, à l'exception du premier disque au graphisme spécialement créé pour cette édition. Si les menus américains sont dix fois plus beaux, ils sont malheureusement restés en anglais. Seules les huit bio-filmographies ont bénéficié d'une traduction. La situation n'est pas encore catastrophique car l'image proposée est de toute beauté et les différentes pistes audio anglaises sont dynamiques à souhait. La V.F. uniquement en Dolby Surround est forcément en retrait, mais il faut se rappeler que le 5.1 n'existait pas quand le film est sorti en 1991. Ce qui est impardonnable, c'est l'absence de sous-titres français sur la moitié des bonus, tel le commentaire audio de James Cameron et de son équipe ou les archives vidéo (une heure captivante d'explications artistiques et techniques). Toujours en anglais, vous trouverez le script intégral (574 pages), des story-boards et encore une tonne d'infos précieuses. Le sous-titrage se limite donc à trois passionnants making of, sur le film (31 min), la version étendue (22 min) et l'attraction *T2*-3D (23 min), ainsi que sur les bandes-annonces. Une déception.

- *Langues : anglais, français.*
- *Sous-titres : anglais, français*
- *Nbre de disques : 3*

Disc 1 : Dolby Digital 5.1 (anglais), Dolby Digital 2.0 Surround (français).
Disc 2 (anglais uniquement) : Dolby Digital 2.0 Surround, Dolby Digital 5.1 EX, DTS 6.1 ES

2.35 *16/9 compatible 4/3*

Disc 1 (film version cinéma) Disc 2 (film version étendue) et Disc 3 (suppléments) simple face, double couche.

Interdit aux moins de 12 ans

L'essentiel : Difficile d'être satisfait à 100 % avec cette édition Ultimate de T2. Si techniquement le spectacle assure, l'absence de traduction et de sous-titres sur plusieurs bonus nuit à l'interactivité aussi riche que passionnante de ces DVD.

Note du DVD : 6/10

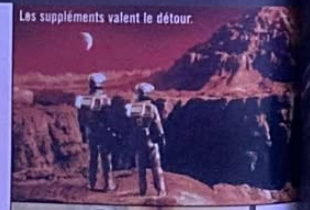
Genre : Totale Réussite
Studios : Carolco Pictures/TriStar Pictures
Editeur : Studio Canal Vidéo
Distributeur : Warner Home Video
Date de sortie du film : 1990
Durée du film : 1 h 50
Réalisateur : Paul Verhoeven
Producteurs : Buzz Feitshans, Ronald Shusett.
Acteurs : Arnold Schwarzenegger, Sharon Stone, Rachel Ticotin, Michael Ironside, Ronny Cox.
Musique : Jerry Goldsmith

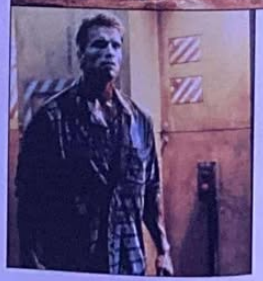
Photos Prod

par François-Cyril Géroult

Total Recall

Comme nous ne sommes jamais satisfaits, on aurait aimé plus pour cette édition collector de *Total Recall*.





Vendue en coffret avec *T2*, ou séparément, cette édition Ultimate de *Total Recall* remplace avantageusement le premier DVD sorti sans aucun bonus. Présentée dans un élégant boîtier métallique, cette double édition est dopée en suppléments, tous regroupés sur un deuxième disque. La première galette numérique se consacre entièrement au film pour minimiser les effets pervers de la compression. L'image obtenue, sans être parfaite, est donc d'un très bon niveau avec une définition somptueuse. Mais le son n'est pas aussi musclé que l'interprète principal (sacré Schwarzy !). Si le caisson vrombit efficacement, les enceintes arrière ne se réveillent pas assez souvent. Seule la piste anglaise est encodée en Dolby Digital 5.1. Pour la piste française, vous devrez vous contenter d'un simple Dolby Surround. Pas de commentaire audio sur cette édition, ne touchez pas 20 000 F et allez directement sur le second DVD. Pad en main, deux bonnes heures vous seront nécessaires pour venir à bout des suppléments tous en V.O. sous-titrée ou en français. Petite cerise sur le gâteau, un quiz est caché dans le menu principal ; cherchez bien. Le premier making of (8 min), introduit par une publicité pour la société Rekall, est riche en images de tournage mais reste très promotionnel. La véritable petite perle de ce DVD s'appelle « Imagining Total Recall », un document (30 min) passionnant et rythmé sur l'histoire du film. Des quarante versions du scénario inspiré d'une nouvelle de Philip K.Dick aux difficultés rencontrées lors du tournage au Mexique, vous saurez tout. Autres bonnes surprises réalisées spécialement pour cette édition, une interview de S. Bourgoin sur la S.F. (9 min) et l'analyse de certains effets par deux spécialistes (16 min). Sans oublier les six filmographies déroulantes, une galerie photo et le script (en anglais) de cinq scènes.

- *Langues : anglais, français.*
- *Sous-titres : français*
- *Nbre de disques : 2*

Dolby Digital 2.0 Surround (français)
Dolby Digital 5.1 (anglais)

1.85 *16/9 compatible 4/3*

Disc 1 simple face, double couche (film)
Disc 2 simple face, double couche (suppléments)

Interdit aux moins de 12 ans

L'essentiel : L'efficacité de Verhoeven alliée au charisme de Schwarzy transcende un scénario brillant. La DVD se montre presque à la hauteur du film. Quelques bonus supplémentaires, un voyage sur Mars offert avec chaque disque, et c'était la perfection !

Note du DVD : 7/10

OFFREZ-VOUS UNE CHANCE DE LES ATTRAPER

LUC BESSON PRÉSENTE

Yamakasi
Les samouraïs des temps modernes

LES BONUS DU DVD :

FORMAT
- 2.35 - 16/9 Compatible 4/3

SON ET SOUS-TITRES
- Son : Français DTS et 5.1 Surround
- Sous titres : Français malentendants

BONUS
- Menus 3D • Making of • Bonus cachés
- Bande annonce du film
- Commentaire audio des 7 Yamakasi
- Fiches des 7 personnages "Wanted"
- Économiseurs d'écran
- Bande annonce des films :"15 Août", "Le baiser mortel du dragon", "Wasabi"

EXTRA BONUS
- Jeu d'escalade à jouer avec la télécommande
- 7 jeux DVD-Rom

EN VENTE EN VHS ET DVD VIDEO LE 14 NOVEMBRE

mcm

EUROPA

SKYROCK
www.skyrock.com

Titre original : Meet the parents
Genre : Très drôle
Studio : Dreamworks Pictures, Universal Pictures
Éditeur : Dreamworks Home Entertainment

Distributeur : Universal Pictures Vidéo
Date de sortie du film : 2000
Durée du film : 1 h 43
Réalisateur : Jay Roach

Producteurs : Nancy Tenenbaum, Jane Rosenthal, Robert De Niro, Jay Roach.
Acteurs principaux : Robert De Niro, Ben Stiller, Teri Polo.
Musique : Randy Newman

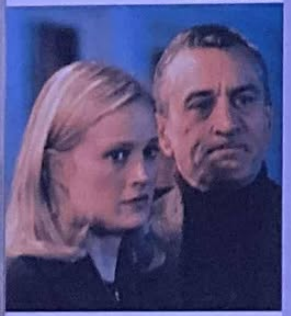
Photos Prod

Mon beau-père et moi

par François-Cyril Géroult

Un film désopilant pour un DVD qui fait moins rire... à moins qu'on ne soit bilingue.

L'image et le son s'accordent parfaitement pour nous faire saluer ce DVD.



Dans la famille « j'ai tout faux », je voudrais le futur ex-gendre (Ben Stiller), qui maîtrise l'art de foirer son premier week-end avec sa future ex-belle-famille... Ce film signé Jay Roach (*Austin Powers 1 & 2*) n'est pas une comédie mais un véritable cauchemar que je vous souhaite de ne jamais vivre, très sincèrement. Et pourtant, il est impossible de ne pas rire ! Et ça tombe bien, car il vous faudra une bonne dose d'humour pour accepter la mauvaise blague de l'éditeur. Techniquement, le DVD est parfait avec une image 16/9 de qualité, accompagnée par un Dolby Digital 5.1 convaincant. Malheureusement, tous les suppléments proposés sont restés en V.O., à l'exception du making of (24 min) sans grand intérêt. Pourtant, les deux commentaires promettaient beaucoup : le premier orienté technique avec Jay Roach et son monteur, et le deuxième orienté délire et bonne humeur avec la productrice, les deux acteurs principaux et le réalisateur. Ce dernier s'émerveille devant la technologie qui leur a permis d'enregistrer le commentaire en live, dans des studios séparés par 3 000 miles (un studio à New York, l'autre à Los Angeles). Nous, nous sommes déçus que la technologie ne soit pas utilisée pour sous-titrer en français tous les bonus. Toujours en V.O., l'interactivité offre deux scènes inédites, deux bandes-annonces et un bêtisier hilarant (11 min 44). L'ambiance du tournage semblait plutôt décontractée et les fous rires de Robert De Niro contrastent joyeusement avec le sérieux de son personnage. Petite consolation, un livret de quatre pages regroupe quelques notes de production... en français.

- *Langues : anglais, français.*
- *Sous-titres : français, anglais pour sourds et malentendants.*
- *Nbre de disques : 1*

Dolby Digital 5.1

1.78 *16/9 compatible 4/3*

Disc simple face, double couche

L'essentiel : Après Seul au monde, *on espérait vraiment que ce nouveau titre Dreamworks bénéficierait de sous-titres sur l'ensemble des bonus, on espérait... Les rires se prolongent après le film avec le bêtisier, puis s'arrêtent net si vous n'êtes pas parfaitement bilingue, dommage.*

Note du DVD : 6/10

L'aspect technique du cinéma est étudié en bonus et en anglais !

Titre original : Bedazzled
Genre : comédie diaboliquement sexy
Studios : 20th Century Fox/Regency Enterprises
Éditeur : 20th Century Fox Home Entertainment

Distributeur : Fox Pathé Europa
Date de sortie du film : 2000
Durée du film : 1 h 29
Réalisateur : Harold Ramis

Producteurs : Trevor Albert, Harold Ramis.
Acteurs : Brendan Fraser, Elisabeth Hurley, Frances O'Connor.
Musique : David Newman

Photos Prod

Endiablé

par François-Cyril Géroult

Un DVD diablement riche (facile) pour un film illuminé par la présence infernale de la belle Elisabeth.

- *Langues : anglais, français.*
- *Sous-titres : anglais, français, grec, hollandais.*
- *Nbre de disques : 1*

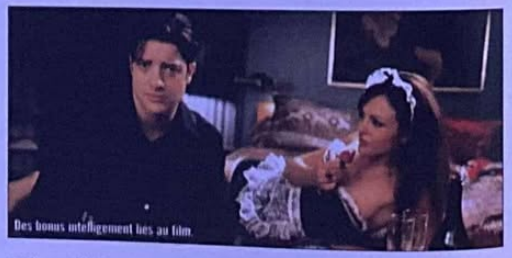
Dolby Digital 5.1

2.35 *16/9 compatible 4/3*

Disc simple face, double couche

L'essentiel : Une image démente de précision, des effets sonores démoniaques et une interactivité diabolique. Ce DVD se met en quatre pour cette comédie revisitant le thème de Faust, le charme en plus.

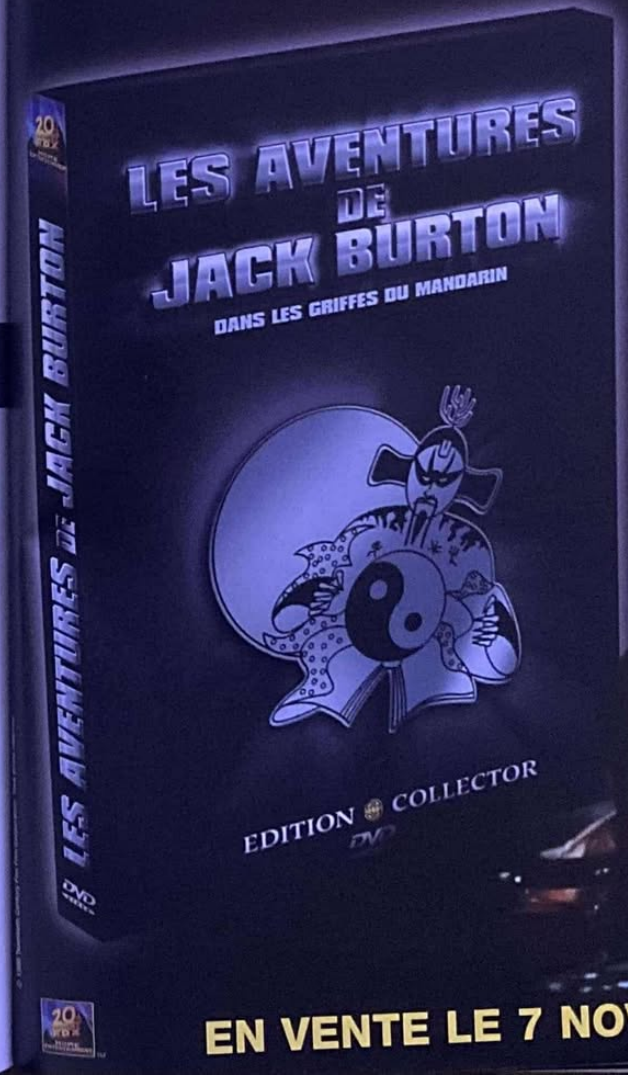
Note du DVD : 7/10



Des bonus intelligement liés au film.

Un jour, le diable, incarné par la sensuelle Elisabeth Hurley, débarque dans votre vie et vous propose de réaliser sept vœux... en échange de votre âme. Tentant, non ? Cette sympathique comédie, dirigée par Harold Ramis (chasseur de fantômes reconverti depuis *Ghostbusters*), permet à Brendan Fraser d'interpréter avec talent un personnage différent à chaque vœu exaucé. Le DVD s'inspire de ces différentes interprétations en nous permettant de choisir entre quatre styles de menus : riche, célèbre, intelligent, sensible. Identiques dans tous les cas, les bonus en V.O. sous-titrée (à l'exception des bandes-annonces) donnent la parole à l'équipe du film en proposant deux commentaires audio. Le premier commentaire, le plus prenant, est celui du réalisateur. Histoire, décors, trucages, ce dernier n'est pas avare en infos ni en anecdotes. Ancien fumeur, il va même jusqu'à s'excuser quand Elisabeth Hurley allume une clope. Plus pratique, il donne la recette pour fabriquer du faux sable de plage comestible (un mélange de sucre, cassonade et café). Le second commentaire enregistré par E. Hurley et le producteur du film est beaucoup moins dense, et souvent redondant avec les propos tenus par le réalisateur (le chef décorateur a eu un Oscar pour *Sleepy Hollow*, Frances O'Connor joue dans *Intelligence Artificielle*...). Le making of (13 min 20) n'a d'intéressant que sa présentatrice, huumm Liz, et le bêtisier intégré au générique de fin. Sur les deux scènes coupées présentées, on retiendra celle assez trash, où B. Fraser incarne un chanteur de hard rock porté sur la drogue et le sexe. Deux courts documents : l'un sur l'enregistrement de la musique et l'autre sur la création des costumes ainsi qu'une galerie d'une cinquantaine d'images complètent cette édition qui aurait mérité un label collector.

LE FILM CULTE DE JOHN CARPENTER EN COFFRET 2 DVD VIDEO



Ce chef-d'oeuvre de CARPENTER est disponible en Collector 2 DVD avec + d' 1h de bonus : commentaire de JOHN CARPENTER, 10 scènes coupées, fin inédite, reportage sur le tournage...

"UN FILM CULTE, UN FILM EUPHORISANT QUI OFFRE AU PUBLIC L'OCCASION DE PRENDRE SON PIED COMME JAMAIS".
DVDRAMA

EN VENTE LE 7 NOVEMBRE 2001

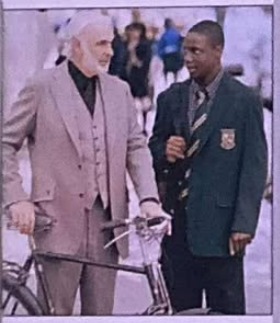
Titre original : Finding Forrester
Genre : Will Hunting
Studio : Columbia Pictures
Éditeur : Columbia TriStar Home Video

Distributeur : Gaumont Columbia TriStar Home Video
Date de sortie du film : 2000
Durée du film : 2 h 10
Réalisateur : Gus Van Sant

Producteurs : Laurence Mark, Sean Connery, Rhonda Tollefson
Acteurs principaux : Sean Connery, F. Murray Abraham, Anna Paquin, Rob Brown.

À découvrir, ce film méconnu où Sean Connery tient la vedette. Son édition DVD tient clairement la route.

Un bon petit son, une bonne définition d'image, des petits bonus, une petite repompe de Will Hunting. Un bon p'ti Dividi.



À la rencontre de Forrester

par François-Cyril Géroult

Si vous avez aimé *Will Hunting*, vous ne pourrez que craquer en partant *À la rencontre de Forrester*. Gus Van Sant nous propose un remake à peine déguisé mais très attachant, où Sean Connery se substitue à Robin Williams, et où l'acteur débutant, Rob Brown, remplace Matt Damon dans le rôle du surdoué. Je reconnais volontiers mon manque d'objectivité, car tout film avec le charismatique Sean Connery est au minimum un bon film. Et une chance pour nous, le DVD se révèle de bonne qualité. Le master est impeccable, la définition irréprochable. Seule la gestion du contraste dans les scènes sombres est critiquable, les noirs ayant tendance à devenir gris. Côté son, le Dolby Digital 5.1 assure plus sur les enceintes avant que sur les arrière. Le graphisme des menus est soigné avec ses transitions animées qui nous invitent à explorer les suppléments de ce disque. Le premier document est un making of (15 min) très promo, débordant d'extraits du film, donc peu captivant. Beaucoup plus intéressant, « la découverte d'un acteur : Rob Brown » s'apparente plus à un vrai making of centré sur le comédien débutant. Interviews et images du tournage se succèdent agréablement sur une douzaine de minutes. Sean ne dit pas que des c..., la preuve : « Il n'y avait aucun doute, c'était lui. Je suis sûr que, chez Columbia, ils ont passé quelques nuits blanches en réalisant que l'acteur principal n'avait jamais fait de film, ni joué au théâtre. Mais on était tous convaincus qu'il était le bon. » Les sous-titres n'ont pas été oubliés sur ces documents, et l'interactivité s'enrichit de deux chants interprétés par la chorale d'un lycée, de quatre filmographies et de trois bandes-annonces, dont celle du film en 16/9 et 5.1 (V.O. ou V.F. au choix).

Photos Prod

- *Langues : anglais, français.*
- *Sous-titres : anglais, français, arabe*
- *Nbre de disques : 1*

Dolby Digital 5.1

2.35 *16/9 compatible 4/3*

Disc simple face, double couche

L'essentiel : Un film parfaitement réalisé et magistralement interprété par Sean, bien sûr, et par un jeune comédien dont c'est le premier long métrage. Le DVD est correct sans en faire des tonnes. La PS2 n'aurait pas été effrayée par une plus grande quantité de suppléments.

Note du DVD : 7/10

Titre original : Frank Herbert's Dune
Genre : Désertique
Studios : Gaumont Columbia TriStar Home Video
Éditeur : Gaumont Columbia TriStar Home Video

Distributeur : Gaumont Columbia TriStar Home Video
Date de sortie du film : 2000
Durée du film : 4 h 32
Réalisateur : John Harrison

Producteur : David Kappes
Acteurs : Alec Newman, Saskia Reeves, Giancarlo Giannini, William Hurt.
Musique : Graeme Revell

- *Langues : anglais, français.*
- *Sous-titres : anglais, français.*
- *Nbre de disques : 2*

Dolby Digital 5.1

1.78 *16/9 compatible 4/3*

Disc 1 simple face, double couche (téléfilm)
Disc 2 simple face, double couche (téléfilm + suppléments)

L'essentiel : Une édition double DVD, ambitieuse et complète, à la hauteur du téléfilm. Les qualités techniques inviteront les fans à s'offrir un voyage de plus de six heures sur la planète Arrakis, bonus compris.

Note du DVD : 7/10

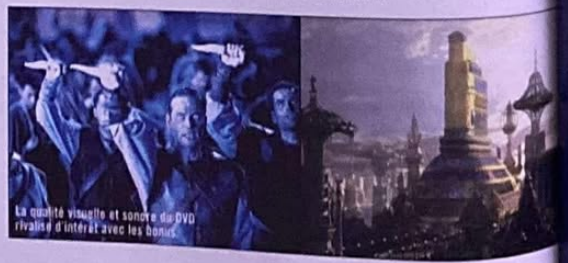
© 2000 VTP Inc.

par François-Cyril Géroult

Dune

Une série télé qui bénéficie du 16/9 et du 5.1 ? Un miracle en DVD.

Diffusée cet été en trois parties sur une chaîne cryptée, la saga Dune a droit aux honneurs d'une double édition DVD luxueuse. Cette adaptation pour la télé, du roman de S.F. signé Frank Herbert, se veut plus complète et plus fidèle que le film réalisé par David Lynch en 1984. Le réalisateur John Harrison a lui-même rédigé le scénario, sans se limiter à la durée classique d'un long métrage. Sa version dure donc plus de quatre heures et demie, et permet de mieux se plonger dans l'univers complexe inventé par l'écrivain. Les deux DVD assurent la meilleure restitution possible de ce téléfilm haut de gamme : superbes menus en 3D, image 16/9 impeccable et son Dolby Digital 5.1 de la page d'accueil aux deux versions V.O. et V.F. L'interactivité n'a pas été oubliée avec deux passionnants making of sous-titrés d'une demi-heure chacun. Le premier s'attache au travail d'adaptation du roman pour l'écran. Le deuxième nous dévoile tous les secrets du tournage, qui s'est déroulé dans un studio à Prague, pour des raisons financières essentiellement. Ces deux documents évitent la promo pour se concentrer sur les différentes étapes de la réalisation (scénario, décors, costumes, cascades...). Un seul petit regret, les effets spéciaux numériques sont à peine abordés. Convergence des médias numériques oblige, le DVD contient une démo jouable (sur PC uniquement) du jeu prévu pour la fin de l'année sur PS2 et PC CD-ROM. Pour consoler les consoleux (amusant ?), une bande-annonce du jeu et un petit making of vous en apprendront un peu plus sur cette production vidéoludique Cryo-Widescreen Games. Une galerie de photos sous forme de clip musical et la bande-annonce du téléfilm concluent des bonus aussi précieux pour cette édition que l'épice peut l'être pour les Fremen et autres Harkonnen...



La qualité visuelle et sonore du DVD rivalise d'intérêt avec les bonus.

WARNER HOME COLLECTION

3 DVD achetés = 1 DVD OFFERT*

Offre directe en magasin valable sur plus de 140 titres à 22,99 €** (soit 150,80F)

DVD VIDEO

Devenez DVDVORE

* Offre directe en magasin valable sur le même acte d'achat dans la limite des stocks disponibles : pour l'achat de 3 DVD Warner Home Collection portant cette offre, un 4ème DVD portant également l'offre vous est offert.

** Prix de vente conseillé(e) possible - Vivendi non contractuels - Appliqué KY10

LES JEUX VIDEO

Cause de tous les maux...

par Dave Martinyuk

IL EST FACILE DE CONDAMNER CE QUE L'ON NE COMPREND PAS. DEVANT LA COMPLEXITÉ CROISSANTE DE L'ECHIQUIER GÉOPOLITIQUE MONDIAL, LES JEUX VIDEO SURGISSENT, MONTRÉS DU DOIGT, DE FAÇON SPORADIQUE, ABSURDE. QUEL RAPPORT ENTRE LES ATTENTATS, LES MALADIES, LES MASSACRES ET TOUTES SORTES D'ATROCITÉS DONT LES IMAGES ENCOMBRENT NOS TV DEPUIS DES ANNÉES ET LES JEUX VIDEO ? TOUT COMME LE CINEMA, PUIS LA TÉLÉVISION LE FURENT EN LEUR TEMPS, LES JEUX VIDEO DEVIENDRAIENT-ILS LA CAUSE DE TOUS LES MAUX ? PETIT ÉLOGE DE LA BÊTISE DE CE DÉBUT DE XXIe SIÈCLE.

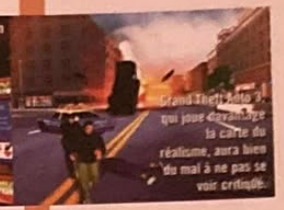
« Après le 11 septembre, le monde ne sera plus jamais comme avant... » Vous avez déjà dû entendre cette phrase, sortie de la bouche des politiques, des économistes ou de monsieur-tout-le-monde, et ses implications sont réelles à bien des niveaux. En ce qui concerne le sujet qui nous intéresse, autrement dit les jeux vidéo, le malaise s'est fait sentir immédiatement. Simulateurs de vol montrés du doigt, sorties de jeux repoussées, titres annulés, graphismes retouchés... L'électrochoc a été rude. La presse s'est fait l'écho du phénomène, parfois intelligemment, d'autres fois sans aucune mesure. *Le Monde*, dans son article « Profil bas chez les créateurs de jeux vidéo », se contente de reprendre les dépêches de Reuters, et fait le point sur les jeux « passés à la loupe », que l'on modifie ou dont les sorties sont repoussées (voir encart : Être politiquement correct). Sont reprises dans cet article certaines citations de professionnels du milieu. Ainsi, Chris Kramer, chargé des relations publiques au sein de Konami U.S.A., déclare, en parlant de Metal Gear Solid 2 : « Nous allons regarder le jeu de très près et en évaluer chaque seconde. Certains éléments, comme les vues aériennes de New York incluant le World Trade Center, pourraient être supprimés. » Cette suppression des tours a, par la suite, été effectivement confirmée.

Entre information et sensationnalisme

Avec son article intitulé « Le Monde du jeu vidéo culpabilise », *Libération* fait plus fort. Les arguments présentés dans cet article se tiennent pour la plupart, même si le titre n'est pas des mieux choisis (voir explications plus loin). On retiendra surtout une phrase, effectivement pleine de sens : « Systématiquement blâmés lorsque se produisent des événements violents, les créateurs de jeux refusent de tomber dans ce qu'ils considèrent comme un piège culpabilisant. » Ce n'est pas faux. On regrettera cependant, avec une certaine amertume, la fin de l'article qui fait référence à un site Internet sur lequel on peut, via une interface en Flash, « bourrer » le pif de Ben Laden dans le cadre d'une justice « vraiment sans limites ». Non seulement le lien ne fonctionne plus (ce qui n'est pas étonnant) mais établir une connexion entre ce genre de création amateur, si facile à dénicher sur le Web, et le monde du jeu vidéo, c'est faire preuve d'un manque d'à-propos évident et, malheureusement, préjudiciable.

Des fans ont déjà redessiné une tour commémorative pour le jeu Flight Simulator.

Les Quake-like en tout genre (ici Duke Nukem Forever) ont souvent été montrés du doigt.



Grand Theft Auto 3, qui joue carrément la carte du réalisme, aura bien du mal à ne pas se voir critiqué.

Les « spécialistes » de la presse grand public nous étonneront toujours... Le populaire magazine *Entrevue*, de son côté, place la barre encore plus haut avec son article intitulé « Le Simulateur de la honte ». On y crucifie le logiciel Flight Simulator en arguant qu'il « aurait servi de stage d'entraînement virtuel aux terroristes » et en signalant que « les concepteurs n'ont pas prévu que le logiciel n'était pas à mettre entre toutes les mains ». Le tout est illustré par une énorme photo de Flight Sim' sur laquelle on voit un Boeing s'enfoncer jusqu'à la queue dans une des Twin Towers. La légende photo utilise un adjectif propre à remuer le grand public : « Sidérant ! » On peut être sidéré par l'éternelle recherche de sensationnalisme abêtissant de certains magazines... En outre, s'il était réellement possible d'apprendre à piloter un avion de ligne en jouant à un jeu vidéo, les commandants se compteraient aujourd'hui en centaines de milliers en France. D'ailleurs, appelez-moi « commandant »... Reste enfin le très inquiétant article « Nos Enfants face à l'horreur », de *Télé 7 Jours*, écrit par une pédiatre qui ne connaît manifestement rien aux jeux vidéo et qui s'autorise des formules lapidaires que l'on pourrait trouver risibles si elles ne mettaient pas en premier lieu en colère. Pour illustrer le zapping possible entre les chaînes, la spécialiste souligne : « Comme avec les jeux vidéo, on pouvait appuyer sur une touche pour voir les tours avant ou après les crashs. » Le rapport ? Par ailleurs, la critique est ponctuée de phrases dont on a parfois du mal à saisir le sens : « C'est l'occasion de parler des religions (...) De leur raconter (aux enfants) que les kamikazes ont appris à piloter sur des simulateurs, ancêtres des jeux vidéo (!) (...) C'est vrai que ces jeux vidéo sont conçus par des jeunes de moins de 30 ans sans le moindre souci éthique. » Les moins de 30 ans n'ont aucune éthique ? Le propos est révoltant et la morale ou l'éthique n'ont aucun rapport avec l'âge. Pinochet, Castro, Milosevic, Papon, Mladic, Karadzic... j'en passe et des pires, ne sont certainement pas adeptes du jeu vidéo et peuvent être tout aussi représentatifs des plus de 30 ans... À bon entendeur. Toujours dans ce même et éloquent article, la mise à mort devient évidente quelques lignes plus loin : « Et de même qu'on a observé une minute de silence dans les écoles en mémoire des victimes, il serait bien que les parents demandent à leurs enfants une minute de silence de deux mois sans jeux vidéo. » Une fois encore, le rapport entre une actualité sinistre et les jeux vidéo reste obscur pour ne pas dire carrément insensé, voire stupide. Le premier

Les éditeurs et développeurs veillent à ne pas heurter les sensibilités après les attentats de NY

Être politiquement correct

Les exemples de jeux « retouchés » ou retardés suite à la catastrophe du World Trade Center sont nombreux. Il y a Metal Gear Solid 2 bien sûr, qui verra les Twin Towers présentes dans le jeu effacées. Même chose pour Flight Simulator 2002, qui ne montrera plus les tours puisqu'elles n'existent plus. Le slogan du jeu, « As real as it gets » (aussi réaliste que possible), reste donc plus que jamais d'actualité... Duke Nukem Forever, qui proposait des combats avec New York en arrière-plan, va être « révisé », tout comme Spider-Man 2 (l'homme araignée s'accroche pourtant inévitablement à des buildings) ou encore Rogue Spear : Black Thorn, dont les thèmes terroristes un peu trop réalistes risquent de passer à la trappe. Red Alert 2 souffre d'une erreur marketing bien malencontreuse : on peut voir sur la boîte, en arrière-plan, les Twin Towers en feu. Cette version du jeu a évidemment été retirée des magasins américains.

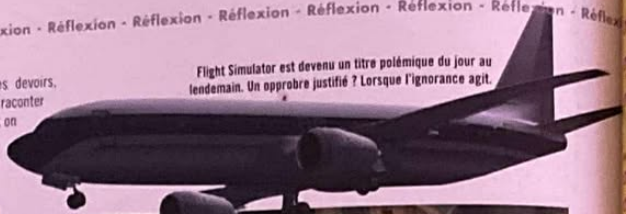
State of Emergency met en scène des manifestations dans lesquelles, sur le ton de la dérision, le joueur se retrouve impliqué. On voit mal ce titre sortir dans les prochains mois aux U.S.A...

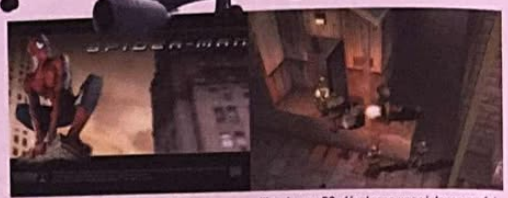
hebdomadaire de France à des devoirs, mais aussi des responsabilités : raconter n'importe quoi sur un sujet dont on ignore tout n'en fait pas partie à notre sens. À chacun son éthique... professionnelle.

À la recherche de boucs émissaires

Les maux qui frappent notre société semblent souvent avoir de bien pratiques boucs émissaires lorsqu'on les met en relation avec les jeux vidéo. Pour un acte de violence perpétré par un jeune, on brandira avec rage les jeux de combat. Qu'une fusillade éclate au sein d'un lycée aux États-Unis (souvenez-vous de Littleton) et ce sont tous les Quake-like que l'on embrasse sur le bûcher des déviances morales. Les rodéos de voitures, en ville, trouvent sûrement leur explication dans la pratique répétée de certaines simulations de course. Quant au vol de voitures, il est certain que l'on est tenté par la chose si l'on s'essaie à un jeu comme Grand Theft Auto. Il est étonnant que la notion même de crime soit apparue avant que soit inventée la première console de jeu... Que l'on en arrive aujourd'hui à montrer du doigt un simulateur de vol (si Flight Sim' n'avait pas été là, d'autres titres auraient aussi bien fait l'affaire) semble grotesque. On trouvera toujours un professionnel pour affirmer que, oui, s'essayer à un simulateur de ce genre aide beaucoup et que les commandes sont très réalistes. Mais on trouvera également autant de personnes tout aussi compétentes pour affirmer que les vols réels et virtuels n'ont rien à voir. Il ne suffit pas de faire « control-e » dans un véritable avion pour mettre les moteurs en route... Pour information, un véritable simulateur professionnel, reconstituant la totalité d'un cockpit, vaut environ 400 millions de francs. Difficile de le comparer à un logiciel disponible pour environ 400 francs. Les cours de pilotage réels existent, on ne les supprimera jamais, et il en est de même pour les coordonnées de vol ou les cartes détaillées de toutes les villes du monde. Faut-il supprimer tout cela, en plus des simulateurs de vol, pour que le drame qui s'est produit ne se répète jamais ?

Flight Simulator est devenu un titre polémique du jour au lendemain. Un opprobre justifié ? Lorsque l'ignorance agit.



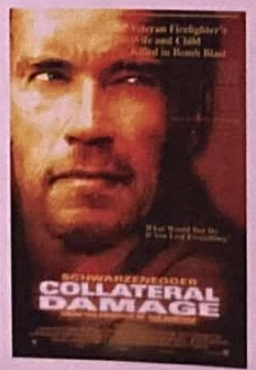


Que ce soit au niveau du film ou du jeu, Spider-Man connaît des retards dus aux événements du 11 septembre.

Kingpin, sur PC, développe une violence parfois malsaine. Un titre polémique qui n'a pas rencontré un réel succès auprès des joueurs.

Pub, cinéma, jeux vidéo... Même combat

« Le monde du jeu vidéo culpabilise »-t-il ? Pas vraiment. Les éditeurs, développeurs veillent seulement à ne pas heurter les sensibilités après un événement aussi atroce. D'autres industries suivent cette tendance. À l'annonce des attentats de New York, d'autres secteurs d'activité ont décidé de revoir leurs produits. L'industrie cinématographique, notamment américaine, a ainsi été prompte à annuler ou repousser des titres comme *Collateral Damage*, avec Arnold Schwarzenegger, qui met en scène la vengeance d'un homme dont la famille a été anéantie dans l'explosion, évidemment d'origine criminelle, d'un building. Même chose pour *Tick-Tock*, avec Jennifer Lopez, dans lequel la chanteuse/actrice est amnésique et ne se souvient plus si elle est ou non terroriste, ou encore *Big Trouble*, pourtant une production Disney, où lors d'une scène une bombe était présente dans un avion. Le simple fait de voir le World Trade Center dans un film devient problématique, évidemment. La bande-annonce du film *Spider-Man*, dans lequel les deux tours étaient visibles, a donc été retirée et n'est plus disponible sur Internet. Pour la publicité, les choses ont aussi grandement changé, New York véhiculant désormais une image négative, celle d'un désastre total. Difficile, désormais, de mettre en scène des avions ou de grands buildings. France Telecom en a fait les frais, avec sa campagne de publicité « votre e-potentiel va vous surprendre », qui mettait en scène des ambiances de buildings. Chez Peugeot, la publicité pour la 406, où New York se retrouve à l'envers, et où tout est chamboulé tandis que la voiture continue à coller à la route, ne paraissait plus de très bon goût. Elle n'est désormais plus visible nulle part. On le voit, les cinéastes, les publicitaires ou les éditeurs de jeux vidéo marchent tous sur des œufs et ne désirent pas attirer sur eux les foudres d'une opinion publique bouleversée. Les jeux vidéo n'ont qu'un seul et unique but : divertir. S'en prendre à eux, c'est se voiler la face devant les vrais problèmes et s'attaquer à un sujet d'anxiété général communément admis parmi toutes les personnes que les bouleversements technologiques de notre société inquiètent. Les chasses aux sorcières existaient déjà au Moyen Âge et ont perduré à travers les siècles. Nous sommes désormais tout simplement les spectateurs contemporains d'une de ses formes les plus modernes...



SCOREGAMES MULTIMEDIA

BON DE REDUCTION

-35F

SCOREGAMES

DE REDUCTION POUR L'ACHAT D'UN JEU NEUF
MX 2002 OU EXTREME G3

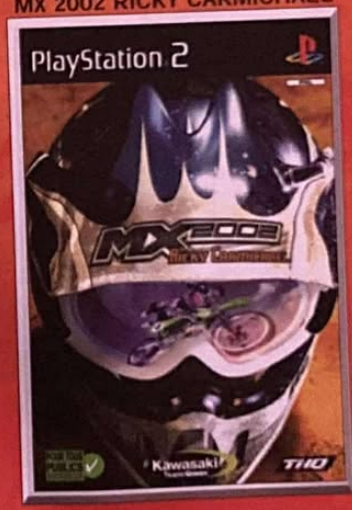
("PRIX MINIMUM APPLIQUÉ APRÈS UTILISATION DE CE BON DE RÉDUCTION : 360)
VALABLE JUSQU'AU 30/11/2002

SCORE-GAMES VOUS OFFRE UN BON

D'ACHAT DE 35Frs

VALABLE DANS TOUS LES MAGASINS SCORE-GAMES
OU PAR VPC POUR L'ACHAT D'UN DE CES DEUX JEUX

MX 2002 RICKY CARMICHAEL



EXTREME G3

PASSEZ VOS COMMANDES AU 01 46 735 720
OU ADRESSEZ LES A :
SCOREGAMES VPC - 6, 12 Rue Avaulée - 92245 MALAKOFF Cedex
(Bon de commande disponible dans ce magazine sur notre page de publicité)

Partenaire SKYROCK
www.skyrock.com

36-15 SCOREGAMES* ● WWW.SCOREGAMES.COM ● 08 92 685 686*

« Beep bip beeeep ! » faisaient les musiques de jeux vidéo, il y a de cela dix ans. Aujourd'hui, tout a bien changé. Ainsi, véritable phénomène au Japon, les meilleures B.O. (bandes originales) représentent désormais un marché à part entière. Alors que les fans de ce genre de musiques se multiplient, nous nous devions de nous pencher sur cette nouvelle mouvance. Attention chefs-d'œuvre...

Musique

Musiques de jeux vidéo

par Julien Chièze

Longtemps, le rôle de la musique n'a occupé qu'une place infime dans le jeu vidéo. Une question de choix. D'évolution technologique aussi. À l'époque des cartouches, les sons encore hésitants, les grésillements forcément stressants, accompagnaient l'image plus qu'ils ne l'illustraient. Quant à penser qu'ils pourraient un jour les transcender, il ne fallait pas trop rêver. Et pourtant. Ainsi, contrairement au cinéma où les musiques ont, depuis les films muets, occupé une place prépondérante, les musiques de jeux vidéo auront mis près de 30 ans avant de s'émanciper, de se sublimer.

Certes, la musique n'est pas « techniquement indispensable », mais sa force reste de décupler les émotions. Ainsi, alors qu'une bande-son phénoménale pourra donner du charme à des séquences somme toute banales, une musique complètement ratée (ou en décalage avec l'action) désamorcera tout effet. Il est clair que l'emprise d'une musique est considérable sur les images. Vous êtes-vous déjà surpris écoutant une musique mélancolique alors que vous regardiez un paysage, et percevant ce même paysage comme triste ? Et voilà ! La musique peut vous transporter, vous terroriser, vous attendrir plus encore que les images.

Aujourd'hui, avec l'avènement du CD en guise de délivrance et l'empiétement du live sur le synthétique, c'est à une véritable révolution que nous assistons. Pourtant, que les choses soient claires : « l'Histoire » de la musique de jeux n'a pas attendu la PlayStation 2 ou les consoles dernière génération pour écrire ses premières lettres de noblesse. C'est en effet sur les consoles 16 bits (Super Nintendo et Megadrive) que le grand chamboulement a débuté. Ah, la Super Nintendo et son fameux processeur sonore... Une puce aux capacités étonnantes (pour l'époque bien sûr), conçue par Sony, et plus précisément par un certain Ken Kutaragi (créateur des PS1 et 2). Au Japon, un phénomène nouveau éclôt : les ventes de musiques de jeux vidéo. L'un des premiers géants à se lancer dans le marché se nomme Square (Final Fantasy) ! Plus d'une trentaine d'albums différents (B.O., réorchestration, chants, etc.) verront le jour. Une nouvelle étape fut franchie en 1999, lorsque du coup sur MTV, il fut possible de voir, entre deux clips de Britney Spears, le clip *Eyes on Me* issu de Final Fantasy VIII ! Autre signe de la maturité récemment atteinte par les musiques de jeux : la participation de Metal Gear Solid 2 Sons of Liberty signée par Harry Gregson-Williams, célèbre compositeur de B.O. hollywoodiennes telles que *The Rock* ou *Ennemi d'État*. Il est bien lointain le temps des « Beep bip beeeep »...

Les incontournables

Si vous cherchiez par quoi commencer, voici réunis dix albums de référence brassant différents genres musicaux. N'hésitez pas, il s'agit de véritables chefs-d'œuvre. L'indication entre parenthèses n'est autre que la référence de l'album, plus pratique pour le commander. Bonne écoute...

- Biohazard Orchestra Album (CPCA-1034)
- Soukaigi (SSCX-10017)
- Chrono Cross (SSCX-10040)
- Dracula X Symphony of the Night (KICA-7760)
- Elemental Gearbolt (FSCA-10030)
- Vagrant Story (SSCX-10042)
- Shenmue Orchestra Version (POXCX-1116)
- Tenchu (SRCL-4224)
- Final Fantasy VI (Des sons un peu vieillots, mais des compositions magistrales) (PSCN-5001~3)
- Orchestral Game Concert 4 (SRCL-2736)

Pour tous les goûts

Ce n'est un mystère pour personne, les jeux vidéo tendent de plus en plus à s'approcher des films. Ainsi, à l'instar des B.O. de longs métrages, les musiques de jeux balayent une large palette de styles chacun employé dans des registres bien typiques. Commençons par le genre roi : j'ai nommé les RPG, les jeux de rôle. Dans la plupart des titres du genre, on retrouve une musique dite orchestrale (bien qu'elle soit généralement jouée par des synthés). Les musiques se rapprochent alors du style classique avec utilisation d'instruments traditionnels. Outre les Final Fantasy (le sixième volet est encore considéré comme une référence en la

Commandez par Téléphone
01 44 52 85 85
Commandez par Internet
www.gamestation.fr
Commandez par Courrier
VENEZ NOUS RENDRE VISITE !
61, rue de Lancry 75010 Paris
Revendeurs contactez-nous
GAME STATION
LES PRIX... LE STOCK... L'EXPERIENCE...
UN STOCK MONSTRUEUX SUR www.gamestation.fr
379 F
"Ze Killer" is back !!
GTA3 + DVD PULP FICTION
Édition Limitée
+
379 F
Commandez un jeu PS2* et recevez ce splendide socle vertical ! (valeur 99 F)**
Max Payne, Smuggler's Run 2, Rune, GTA 3, Silent Hill 2, WRC etc...
LES INCONTOURNABLES !!!!!
Jak & Daxter
Max Payne
Crash Bandicoots
MX Riders
Attention !
Pour tout achat d'une console PLAYSTATION 2, un cable S-vidéo (améliore la qualité de l'image) vous est offert* ! (valeur 149 F)
1990 F
Console PS2 + 1 cable S-Vidéo + Surprise !
Protégez votre lentille de son usure inévitable due à sa double fonction de CD ROM et DVD ROM. Un produit INDISPENSABLE
BLAZE
Rendez votre console "All zones" ! Permet de lire aussi bien les films Zone 1 que Zone 2 !
LES INDISPENSABLES
Extreme Pad
Multitap Skillz
Télécommande + port Hais
599 F
Home Cinema 5 Super Surround Subwoofer System
EXCLUSIF !
Jouez à vos jeux PSOne ou PS2 sur votre moniteur PC !
Nombreuses fonctions disponibles !
Prise S-Vidéo, Stereo audio, permet de jouer simultanément sur un téléviseur et votre moniteur VGA, même branché à la VGA ne vous empêche pas de travailler sur votre PC ! etc...
ACCESSOIRES
Cable Link PS2 99,00 F
Télécommande Hais PS2 129,00 F
Télécommande JOYTECH PS2 99,00 F
Télécommande SONY PS2 199,00 F
Dual Shock 2 Officielle PS2 199,00 F
Carte Mémoire 2 Officielle PS2 299,00 F
Présentoir Vertical/Horizontal PS2 99,00 F
Cable S-Vidéo PS2 149,00 F
Multitap Officiel PS2 349,00 F
Multitap SKILLZ PS2 249,00 F
XTREME PAD PS2 149,00 F
GBA Box (jouez sur votre PC) PS2 499,00 F
Laser Clean (Pal version) PS2 169,00 F
DVD Region X PS2 249,00 F
DVD Decoder (PAL&NTSC) PS2 349,00 F
Action replay 2 (vers. 1.9) PS2 349,00 F
149 F
Xtreme Pad 149 F
Enregistrez vos films DVD sur K7 VHS avec votre PS2 !
Photos non contractuelles
REGLEMENT
Carte bleue
N° Carte bleue
Date d'expiration
Mandat-lettre
Contre remboursement (à partir de la 2ème commande)
Chèque
Signature :
BON DE COMMANDE A RETOURNER A :
GAME STATION VPC
61, Rue de Lancry 75010 PARIS
Tel : 01 44 52 85 85 Fax : 01 42 45 66 66
Nom : Prénom :
Adresse : Code Postal : Tel :
TITRES | CONSOLES | QTÉ | PRIX
Colissimo jeux 30 F
Chronopost jeux 60 F
TOTAL
Frais de port jeux et accessoires : 30/60 Frs Colissimo/Chronopost - Consoles : 50/100 Frs Colissimo/Chronopost - Cyno-remboursement : 80/155 Frs Colissimo/Chronopost
Dom-Tom : 80.00 F - Pays de la CEE : 100 Frs. Etranger nous consulter
Prix valables uniquement pour la Vente Par Correspondance

Brèves

Le coffret de l'angoisse

Disponible depuis le 15 octobre 2001, découvrez un pack réunissant pour la première fois un DVD et un jeu vidéo. À l'initiative d'Infogrames, ce coffret contient une version d'Alone in the Dark IV et de l'excellent film de David Fincher *Seven*. Ainsi, pour le prix d'un jeu vidéo PS2 à 399 F, vous acquérez en plus un DVD culte.

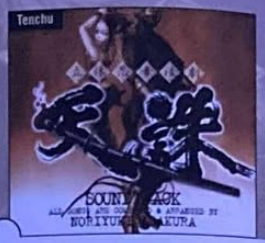
Les cinq derniers contrats de Daemone Eraser

Éditions du Bélial', collection Bifrost/Étoiles vives, 59 F

Gladiateur des temps modernes, Daemone Eraser devient mercenaire pour retrouver sa femme morte. Cinq combats acharnés le séparent du bonheur familial. Son amour surmontera-t-il l'horreur et les conséquences des crimes qu'on lui impose ? Un second roman de Thomas Day après *Rêves de Guerre* (Ed. Mnémos), toujours aussi captivant. On attend impatiemment le troisième en février 2002. On vous tient au courant.

Thorgal : Le Royaume sous le Sable

Pour la 26e fois, les éditions du Lombard nous offrent un volume des aventures de Thorgal. Le nouvel album nous donne pas mal d'informations exotiques à propos de la genèse du héros. Comme d'habitude, c'est Rosinsky qui se colle au dessin, et Van Hamme s'occupe de l'histoire. Et comme un jeu vidéo Thorgal devrait voir le jour d'ici peu, ce n'était pas plus mal d'en parler.



matière), la série des Chrono (Trigger et Cross) ou encore les Suikoden constituent les meilleurs du genre. Pour ceux qui appréciaient les musiques d'ambiance nipponnes plus traditionnelles, il est impossible de passer à côté de la B.O. de Tenchu, ou encore des deux albums Bushido Blade (même si ces derniers louvoient entre tradition et remixes sauce techno assez sympathiques). Comment ne pas évoquer aussi le cas des musiques « d'ambiance » sauce Resident Evil (Biohazard au Japon) ? Dans ce registre, la série de Capcom fait figure de référence, et même les B.O. de Silent Hill poussent bien plus loin l'expérimentation sonore. Plus grandiloquent (et proche de la bande-son du film *Speed*), Deep Fear produit son petit effet. Sans oublier Metal Gear, tout simplement inévitable pour ceux qui ont adoré le(s) jeu(x).

Les bonnes adresses

Les musiques de jeux vidéo ont été composées dans un but primaire : être écoutées. Ainsi, si votre curiosité était suffisamment titillée pour franchir le pas, voici quelques (bonnes) adresses où vous pourrez trouver votre bonheur. Sachez en outre que si les Parisiens pourront se ruer du côté des boutiques d'import (style Tonkam ou Konci) situées pour la plupart dans les quartiers Bastille ou Jussieu, les autres devront presque obligatoirement se rendre sur Internet. Attention, pas de panique : les sites que nous vous conseillons ont été amplement « testés » par nos soins et sont aussi performants (surtout CDJapan, boutique online, située, comme son nom l'indique, au Japon !) que sécurisés ! Ne diabolisez donc pas trop les achats sur le Web et jetez-vous à l'eau, vous ne risquez pas de le regretter.

CD Japan (la référence absolue) : www.cdjapan.co.jp
Game Music Online : www.gamemusic.com

Bientôt dans les bacs ?

Aux Japon, les œuvres de Nobuo Uematsu (l'ensemble des Final Fantasy) occupent souvent les premières places des charts lors de leur sortie. La musique de jeu s'est donc complètement démocratisée au pays du Soleil Levant. De l'autre côté du Pacifique, aux États-Unis, des compiles de Final Fantasy, les albums de Parasite Eve 2, de Zelda ou Mario sortent désormais dans le commerce au même titre (mais avec moins de succès, c'est clair) que le dernier album de Michael Jackson ou Madonna. Tout s'accélère. Reste le cas de « l'Europe ». Chez nous, pour l'instant, rien de concret n'a semble-t-il été décidé. Toutefois, après avoir rencontré les dirigeants de Square Europe, à terme, l'aventure devrait être tentée. En effet, les fans semblent se multiplier à mesure que les bandes-son s'améliorent (vous êtes par exemple très nombreux à nous demander chaque mois si telle ou telle musique a des chances de sortir), et il ne serait pas étonnant que les événements se précipitent dans les années à venir. En attendant, nous vous indiquons dans les encarts qui illustrent ces pages, comment vous procurer les albums référence. Le meilleur reste à venir…

La B.O. de Silent Hill 2 sera quant à elle, bientôt disponible en France.

Une affaire de collectionneur

Comme la plupart des produits japonais, les B.O. de jeux vidéo sont rarement présentés comme de « vulgaires » CD. En effet, histoire d'apporter un petit côté collectionneur, de nombreuses éditions particulièrement luxueuses sont éditées avec des livrets soignés, des goodies inédits, voire des éditions collector à tirage ultra-limité. Dans ce registre d'exception, Final Fantasy VI Piano Collection bénéficie, par exemple, d'un habillage somptueux avec l'ensemble des partitions servies dans un livre relié du plus bel effet. Il en va quasiment de même pour le magnifique box d'Onimusha. Sans parler du mini-ocarina disponible dans la version collector de Zelda Ocarina of Time. Ou encore le morceau de pellicule des cinématiques de Shenmue dans le box de la B.O. intégrale, etc.

Le magazine de l'actualité DVD + un film complet

DVD MAGAZINE
N°3 AUTOMNE 2001

SÉRIES
Sex and the City
Première saison

ÉVÉNEMENT
Nous avons testé la version Collector du Pacte des loups

REPORTAGE
Tout sur le DVD de Star Wars Episode 1

MATÉRIEL
Les enregistreurs de DVD débarquent !

49F seulement !

1 FILM
16/9
V.O. et V.F.

En vente chez votre marchand de journaux

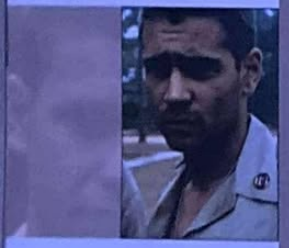
Brèves

L'excellent Jonathan Mostow *(U-571)* prépare un nouveau *Terminator*, nom de code T3, toujours avec Schwarzy. Tournage imminent.

Antoine Fuqua, le réalisateur de *Training Day*, dirigera Bruce Willis et Monica Bellucci dans *Man of War*, l'histoire d'un commando américain parti secourir en Afrique une doctoresse prise dans la tourmente d'une guerre civile.

Lorsqu'il aura terminé *Minority Report*, avec Tom Cruise, Steven Spielberg tournera *Catch me if you can*. Leonardo di Caprio y jouera un escroc spécialiste du déguisement poursuivi par un agent du FBI, incarné par Tom Hanks.

La révélation du *Tigerland* de Joel Schumacher, Colin Farrell, sera une jeune recrue de la CIA dans *The Farm* de James Foley. Son instructeur sera campé par Al Pacino, suspecté d'être un agent double.



Cinéma

par Christophe Narbonne

Training Day

Duo d'enfer d'Antoine Fuqua. États-Unis. Avec Denzel Washington (Alonzo Harris), Ethan Hawke (Jake Hoyt), Eva Mendes (Sara)... Scénario : David Ayer. Photo : Mauro Fiore. Musique : Mark Mancina. Prod. : Jeffrey Silver, Bobby Newmeyer. Distr. : Warner. 2 h 01

Son *Tueur pour cible* (1997) raté incitait à la prudence. On est d'autant plus agréablement surpris par le deuxième film d'Antoine Fuqua. Plongée quasi-documentaire dans le monde de l'infiltration policière, *Training Day* raconte, en une journée, l'initiation musclée d'un flic des stups par son instructeur ripou. Si Fuqua soigne toujours son image, il délaisse l'esbroufe pour le factuel. Les scènes d'action ne sont pas sa priorité narrative, il préfère centrer l'intérêt sur les divergences de plus en plus nettes entre ses deux héros : Ethan Hawke, « bleu » intègre et influençable, contre Denzel Washington, vieux de la vieille qui peine de plus en plus à faire la distinction entre le Bien et le Mal. « Révélation » du film, l'acteur afro-américain étonne à nouveau par sa faculté à endosser n'importe quel rôle. Le risque qu'il prend de changer de registre mériterait bien l'Oscar qui lui échappe depuis des années.

sortie le 7 novembre

Denzel Washington en salaud intégral dans le thriller le plus excitant de cet automne.

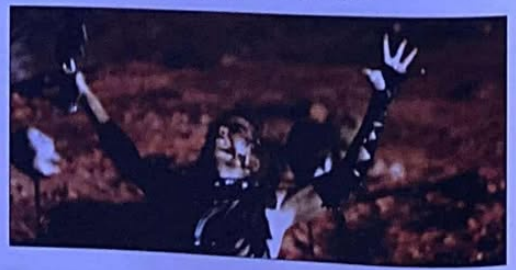
Cinéma

Ghosts of Mars

Jeu de massacres de John Carpenter. États-Unis. Avec Natasha Henstridge (Melanie Ballard), Ice Cube (James « Desolation » Williams), Joanna Cassidy (Whitlock)... Scénario : Larry Sulkis, John Carpenter. Photo : Gary B. Kibbe. Musique : John Carpenter. Prod. : Sandy King. Distr. : CTV International. 1 h 40

Les scénarios de John Carpenter se suivent et se ressemblent. Un seul mot d'ordre : tous les coups - bas - sont permis ! Comme dans *The Thing*, *Invasion Los Angeles* ou *Vampires*, il est question d'un groupe d'hommes confrontés à un ennemi inhumain, en l'occurrence des fantômes qui peuplent Mars, devenu une colonie terrienne. Policiers du futur et tueurs sanguinaires s'allient pour le pire, et rien d'autre... Véritable « shoot them' up » cinématographique, *Ghosts of Mars* aligne les scènes de tuerie avec une impressionnante furia. Ça peut paraître bébête comme ça, mais John Carpenter n'a jamais prétendu faire autre chose que de la série B machisto-nihiliste, comme son maître Sam Peckinpah. Ce qui ne l'empêche pas de mettre en valeur les pectoraux appétissants de Natasha Henstridge... Quand la fiction rejoint la réalité, à un moment où l'actualité est particulièrement chargée.

sortie le 21 novembre



Retour musclé de John Carpenter, le cinéaste le plus couillu d'Hollywood !

Exclusif !

addon
Vos nouveaux loisirs!

JEUX VIDÉO / DVD ■ NEUF ET D'OCCASION

Jouez moins cher !

La Play Station 2®

+ 1 film**

1 499 F* (228,52 €)

* Addon vous reprend votre PSone 500 FRF (sous réserve de son parfait état), à valoir exclusivement sur l'achat d'une PlayStation 2. On vous déduit 500 FRF de 1 999 FRF (prix de la PS 2). Vous ne payez que la différence soit 1 499 FRF. Voir modalités en magasin.
Offre ci-dessus valable pour votre PlayStation (ancien modèle) qui vous sera reprise 300 FRF. On vous déduit 300 FRF de 1 999 FRF. Vous ne payez que la différence soit 1 699 FRF.
** Film à choisir parmi sélection, dans les points de vente participant à l'opération.

SÉLECTION ADDON

addon
Vos nouveaux loisirs!

AIX-EN-PROVENCE
18, rue Paul-Bert
13100
Aix-en-Provence
Tél. : 04 42 96 19 19

ANNECY
14, rue sommeiller
74000 Annecy
Tél. : 04 50 52 80 11

BORDEAUX
203-205, rue Ste-Catherine
33000 Bordeaux
Tél. : 05 56 92 85 11

BALARUC
Ctre Cial Carrefour
34540
Balaruc-le-Vieux
Tél. : 04 67 43 64 16

CHAMBERY
4, rue Saint-Antoine
73000 Chambéry
Tél. 04 79 60 40 73

GRENOBLE
4, rue Saint-Jacques,
38000 Grenoble
Tél. : 04 76 00 08 23

LYON
31, rue de Grenette
69002 Lyon
Tél. : 04 72 41 76 66

MONTPELLIER
Le Triangle
34000 Montpellier
Tél. : 04 67 92 97 59

OSNY-PONTOISE
Ctre Cial Auchan
95522 Osny
Tél. : 01 30 38 48 18

ROUEN
50, rue du Grand-Pont
76000 Rouen
Tél. : 02 35 88 68 68

ROUEN-TOURVILLE
Ctre Cial Carrefour
76410
Tourville-la-Rivière
Tél. : 02 35 81 16 16

SAINT-ÉTIENNE
2, rue Michel-Rondet
42000 Saint-Étienne
Tél : 04 77 21 39 69

TOULOUSE
32, rue des Lois
Tél. : 05 61 12 12 99

11, rue des Lois
Tél. : 05 61 12 33 34

Ctre Cial Auchan
Tél. : 05 61 61 54 00
31000 Toulouse

TOURS
6, av. Grammont
37000 Tours
Tél. : 02 47 75 50 01

Brèves Zik

We Are a and c
Arling & Cameron Pias

Un album d'électro-pop volontairement naïf, aux embruns de vocodeurs et de sons analogiques bien gras. Toutefois, l'acoustique n'est pas totalement oubliée, avec des titres comme *Born in June*, tout en voix suave et en guitare folk. Pour le reste, les mélodies alternent le minimalisme binaire à l'allemande et les mélodies chères aux eighties.

Supernova
Superstar - Sinclair - EMI

Le Sinclair a vieilli, le Sinclair a changé. Supernova Superstar, le quatrième album de notre artiste tend désormais vers la variété teintée R&B, délaissant le passé rock pour l'avenir mélodique. Est-ce un mal ? Non, point que non pas. Car le talent, même s'il a changé de visage, n'en est pas moins toujours présent, avec des compos pêchues aux arrangements bien propres sur eux. Et c'est bien tout ce qui compte, nous sommes d'accord.

Get Ready - New Order - Gema/Biem

Huit ans auront donc été nécessaires à New Order pour assurer les fans que *Republic* ne serait pas le dernier album de ce monstre sacré de la new wave. Alors, faut-il avoir peur de ce retour sur nos platines, de craindre que cet opus ne vienne ternir nos beaux souvenirs de jeunesse, par un cruel masque de remise en question ? Eh bien non, car *Get Ready*, ni-électro, ni-électrique, mais dans tous les cas très pop, est un bel exemple de réinsertion musicale réussie.

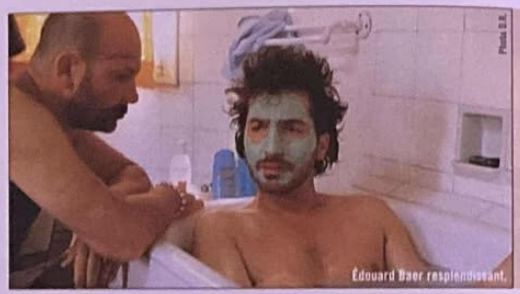
Interview

Le trublion en numérique

Par Christophe Narbonne

Édouard Baer

Dandy pour les uns, trublion médiatique pour les autres, Édouard Baer est surtout un acteur et un cinéaste à part. À confirmer avec *la Bostella*, la comédie ovni qu'il a réalisée et interprétée et qui sort en DVD chez Pathé.


Édouard Baer resplendissant.

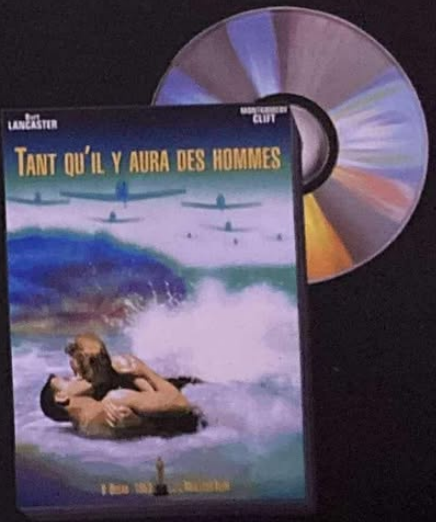
Play2Mag : La Bostella a bien été accueilli par les critiques, moins par le public. Comment l'avez-vous vécu ?
Le film a été très mal distribué. Je me suis d'ailleurs aperçu de toute la complexité du monde de la distribution. Les exploitants de salles en province étaient très sceptiques, si bien que *la Bostella* n'a quasiment pas été visible en dehors de la région parisienne.
Allez-vous suivre de près la sortie du DVD ?
Oui, mais je ne vais pas faire autant de télés que pour la sortie en salle ! Cela m'amuse beaucoup de voir qu'un film a plusieurs vies. Tout à coup, cela devient un objet que les gens vont se passer, comme un livre.
Le making of montre que le tournage a été joyeux. Êtes-vous un réalisateur zen ?
Mmmh, j'ai eu des tas de maladies pendant le tournage, des quantités d'angines et d'autres trucs... J'étais très concentré mais moins stressé qu'à la sortie du film.
Vos personnages sont souvent des médiocres. C'est un choix ?
Je trouve amusant d'essayer, comme le dit Michel Bouquet, de remplir des personnages vides. Les plus belles compositions de Bouquet ou de Serrault sont des minables, des médiocres magnifiques.
Vous avez joué au théâtre début 2001 dans Cravate Club. Une bonne expérience ?
Ça m'a changé. J'ai joué plusieurs pièces devant un public restreint, dont une triomphale, *le Goût de la hiérarchie*, que j'avais écrite et qui a dû réunir au final 1 000 spectateurs... Pour *Cravate Club*, je vous rappelle tout de même que j'ai obtenu un Molière.
Ah bon ?
Alors, voilà. Personne ne sait que j'ai eu le Molière de la révélation théâtrale masculine de l'année ! Les salles étaient debout, des femmes faisaient la queue devant ma loge... Vous ne saviez pas que j'avais eu un Molière ? C'est quand même énorme d'avoir un Molière ! Mais tout le monde s'en fout des Molière.
Quelle idée vous faites-vous du métier de comédien ?
(sérieux) J'ai l'impression que le principal métier du théâtre, c'est acteur, et le principal métier du cinéma, c'est réalisateur. Sur scène, le plus important, c'est l'échange entre vous et le public. À l'écran, on voit essentiellement le résultat des choix du réalisateur.
Vous êtes à la base un homme de médias...
(coupant) Non, non. Les médias font juste connaître ce qu'on fait. La radio m'a demandé la première de faire l'acteur ou des spectacles à l'antenne, chose que je faisais déjà lamentablement dans des cabarets parisiens... Enfin, tout cela n'a pas grande importance. Ça ne me dégoûte pas, je ne suis pas pris de vomissements.
Votre rêve de gosse, c'était quoi ?
Que mes parents ne meurent jamais ou jouer avec mon frère et ma sœur toute ma vie à la campagne. Je ne rêvais pas de dominer le monde.
Vous pourriez refaire de la télé ou...
(coupant) Je vais refaire une émission sur Radio Nova, une fois par semaine. Comme ce n'est pas une radio super écoutée, je vais faire en sorte que cela soit relayé à la télé.
C'est compatible avec vos métiers d'acteur et de réalisateur...
Complètement. Ça va me donner de nouvelles idées. Avoir différentes activités est plutôt enrichissant.
Vous venez d'incarner le scribe de Jamel Debbouze dans Astérix et Obélix contre César, d'Alain Chabat...
(souriant) En effet, je suis l'esclave de ce jeune Marocain...
Il paraît que vous avez hésité avant d'accepter ?
J'avais détesté le premier, je trouvais ça beauf, laid, pas drôle... En plus, ça m'ennuyait de jouer dans une comédie sans mes copains. Et puis, il y a trop de concessions à faire quand on est dans une très grosse comédie comme ça.
C'est tout de même un film qui est obligé de faire cinq millions d'entrées...
Cela étant, j'ai été rassuré en discutant avec Chabat et ce que j'ai vu, pour l'instant, est assez incroyable. À ma connaissance, une grosse comédie française aussi fine d'esprit et aussi belle esthétiquement, c'est une première.
Êtes-vous un fan de jeux vidéo comme Alain Chabat ?
Pas du tout. D'ailleurs, je n'ai jamais eu de télé. Dans les cafés, il peut m'arriver de jouer. J'aime bien casser les briques et descendre des vaisseaux extraterrestres, même si je n'ai personnellement rien contre les extraterrestres...

PEARL HARBOR,
QUELQUES HEURES AVANT L'ATTAQUE DES JAPONAIS.

Le baiser le plus long de l'histoire du cinéma.
Burt Lancaster, Montgomery Clift, Deborah Kerr, Donna Reed et le jeune Frank Sinatra.
8 Oscar® en 1953 dont ceux du meilleur film et du meilleur réalisateur pour Fred Zinneman.

Le seul authentique chef-d'œuvre à immortaliser l'attaque de Pearl Harbor.

Suppléments d'âme en DVD :
Commentaire audio d'Alvin Sargent et Tim Zinneman, documentaire sur Fred Zinneman, making of et films annonces.



FOURREAU PRESTIGE

Performance. Bien que très petit et pratique, le caméscope VDM 270 de Thomson, représente le haut de gamme de la technicité. Le compagnon idéal des professionnels de l'image en devenir, si vous en avez les moyens. Un Blairwitch 3 en préparation ?

- Taille 43x115x80 mm
- Poids 340 g
- Fonction Chroma Pro Digital (qualité image)
- Entrées DV, E-vidéo et Digital Sound Player
- Prix : 13 775 F / 2 100 €

Caméscope VDM 270

Les perles de la technologie, la crème des accessoires mêlant l'utile à la perfection esthétique, tout vous tente. Adeptes de technicité, Play2Mag vous invite à jeter un œil sur les dernières sorties des grands constructeurs.

Confort. Léger et pratique, ce lecteur de MP3 propose 10 Gigas de mémoire, afin de stocker vos morceaux favoris ! Côté autonomie, rien d'exceptionnel, mais de quoi profiter des centaines de morceaux enregistrés. Du haut de gamme, d'où le prix....

- Format mp3Pro
- Écoute qualité CD
- Disque dur de 10 GB (300 h de musique enregistrables)
- Casque à mémoire anti-choc
- Prix : 3 280 F / 500 €

Baladeur PDP 2800

Classe. Cet assistant personnel vous tiendra lieu de véritable PC mobile. Le Pocket PC e570 de Toshiba se distingue par son écran couleur, son port infrarouge, sa capacité à lire des vidéos (Mpeg 4) et des fichiers MP3.

Assistant personnel PCe570

- Autonomie avec la batterie 10 h
- Stockage de 64 Mo (intégrés)
- Processeur IntelR Strong Arm à 206 MHz
- Prix 5 990 F / 913,17 €

Simplicité. Le PDR-M81 de Toshiba plaira aux novices pour sa facilité de prise en main et ses fonctions, qui bien que classiques restent complètes. Côté résolution, le 2400 x 1600 satisfera sans mal les exigences des photographes amateurs.

Appareil photo numérique PDR-M81

- Zoom x2,8 (2.9 – 4.8)
- Résolution jusqu'à 2400x1600 pixels
- Connexion USB et vidéo
- Carte Smartmedia (128 Mo)
- Prix 6 990 F / 1065,62 €

Personnalisation. Pas de caractéristique particulière pour ce téléphone portable Sendo aux fonctions somme toute classiques. L'originalité du S200 tient à son habillage de différents styles. Pour un pur look.

Téléphone portable S200

- Vibreur
- Égalisateur graphique
- Conférence téléphonique à plusieurs
- Saisie de texte prédictive
- Prix 990 F / 150,92 €

FIFA 2002

Le Monde des Bleus 2002, FIFA 2002 ou Pro Evolution Soccer sont à 399 fr. Pour l'achat de l'un de ces 3 jeux, Ultima vous reprend vos anciens jeux Playsation 2 FIFA 2001 ou ISS 2001 pour 100 fr ! faites le compte : votre nouveau jeu sera à vous pour 299 fr.

ULTIMA

ON A TOUT A GAGNER

PARIS et RÉGION PARISIENNE

PARIS / GOBELINS 01 47 07 33 00
, av. des Gobelins - 75013
ARGENTEUIL 01 30 7617 27
, Bld Héloise - 95100
GNIERES 01 47 91 49 47
, av. de la Marne - 92600
BRUNOY 01 69 39 55 82
, rue Pasteur - 91800
CHELLES 01 47 37 02 55
, rue du Président Wilson - 92300
OGENT S/ MARNE 01 53 99 10 10
, bis, rue des Héros Nogentais - 94130
VILLEAUX 01 47 72 23 23
, bd Richard Wallace - 92800
T GERMAIN EN LAYE 01 30 61 47 47
12/44, rue de Paris - 78100
SAINT-MAUR 01 48 89 90 19
, Bld de Champigny - 94100 - Face gare
RER Champigny

PROVINCE

AJACCIO 04 95 20 25 81
, av. Beverini - 20000
NOUVEAU : ALES 04 66 91 01 97
, rue Jean Castagna - 30100
ARRAS 03 21 23 10 10
, rue Gambetta - 62000
AUCH 05 62 05 32 62
, rue de Lorraine - 32000
AURILLAC 04 71 64 60 15
"Teddy Toys" - avenue de cantha - 15000
BASTIA 04 95 34 94 94
2, rue de la Miséricorde - 20200
BAYONNE 05 59 25 56 31
58, rue d'Espagne - 64100
BETHUNES 03 21 52 38 48
C.Ciel CORA Bruay La Brassière - 62700
BLAGNAC 05 61 71 65 53
4, rue Henri Matisse - 31700
BLOIS 02 54 55 09 90
27/29, rue Porte Chartraine - 41000
BLOIS 02 54 20 37 36
C.Ciel Auchan - Galerie marchande - 41000
BREST 02 98 80 62 14
C.Ciel Carrefour - Brest Iroise - 29200
BREST 02 98 80 62 14
12, rue Louis Pasteur - 29200
BRIVE CHARENSSAC 04 71 04 14 20
"Teddy Toys" - 141, av.Charles Dupuy - 43700
CAEN 02 31 86 84 84
17-19, rue Arcisse Caumont - 14000
NOUVEAU : CARCASSONNE 04 68 47 80 58
25 bld de varsovie - 11000
CASTRES 05 63 59 28 03
5, rue Fozies - 81100
CHALON/SAONE 03 85 93 45 08
C.Ciel Carrefour - 71100
CHALON/SAONE 03 85 93 08 08
10, rue au Change - 71100
CHARTRES 02 37 21 60 50
13 bis, av. Johan de Beauce - 28000
COMPIEGNE 03 44 40 48 97
10, rue des Bonnetiers - 60200
DAX 05 58 74 00 58
33, av. St-Vincent-de-Paul - 40100
DIEPPE 02 35 84 74 14
C.Ciel Belvédère Auchan - 76200
DOUAI 03 27 71 60 70
194, rue St Jacques - 59500
DREUX 02 37 42 69 79
C.Ciel Plein sud - Dreux Vernouillet 28500
FLERS 02 33 64 39 44
65, rue Damfront - 61100
GAP 04 92 56 03 13
45, bd de la Libération - 05000
GUERET 05 55 61 93 57
"Teddy Toys" - avenue du Maréchal Leclerc - 23000
LA ROCHELLE 05 46 41 80 81
14, rue du Pas du Minage - 17000
LAVAL 02 43 53 36 80
10, rue Val de Mayenne - 53000
LAVAL 2 02 43 68 30 76
C.Ciel Carrefour La Mayenne - 53000
LENS 03 21 42 62 63
C.Ciel CORA Lens 2 -Vendin le Vieil - 62880
LIBOURNE 05 57 25 50 11
12, allée Robert Boulin - 33500
LILLE 03 20 12 98 99
Passage des Tanneurs - 80 rue de paris 59000
NOUVEAU : MALEMORT 05 55 23 19 24
26 ave du croute de Tulle - 19360
NOUVEAU : MENDE 04 66 49 04 84
quartier du chapitre - 48000
METZ 03 87 74 95 58
Galerie parking République -1, av. Ney - 57000
MURET 05 61 56 84 41
8, place de la Paix - 31600
NANCY 03 83 35 49 33
Galerie St-Sébastien - 54000
NANTES 02 40 48 57 05
3, rue J.J.Rousseau - 44000
NEVERS 03 86 61 35 16
C.Ciel Carrefour - 58000
NIMES 04 66 76 16 16
2, rue des Greffes - 30000
NIORT 05 49 04 56 05
8, rue St-Jean - 79000
ORLEANS 02 38 53 38 36
1, rue Isaac Jogues - 45000
(près des Halles Chatelet)
PAU 05 59 27 18 86
1, rue du Docteur Simian - 64000
PERPIGNAN 04 68 66 53 11
C.Ciel - Cabestany - 1, rue des Berges - 66300
NOUVEAU : PONTIVY 02 97 27 84 36
Place du Martray - 56300
RENNES-CESSON 02 23 45 07 07
C.Ciel Carrefour Cesson-Sévigné - 35510
RODEZ 05 65 68 41 79
6, av. Victor Hugo - 12000
ST-BRIEUC-LANGUEUX 02 96 52 07 07
C.Ciel Langueux - 22360
ST-MALO 02 23 18 18 23
75 bis, bd des Talards - 35120
ST-MALO 02 99 19 83 16
C.Ciel Carrefour La Madeleine - 35120
ST-FLOUR 04 71 60 92 08
"Teddy Toys" - 5, rue de Villemenon - 15100
SOISSONS 03 23 93 11 38
4, rue St-Christophe - 02200
STRASBOURG 03 88 52 03 52
31, rue des Fossés des Tanneurs - 67000
TROYES 03 25 73 67 29
70, rue Urbain 4 - 10000
NOUVEAU : USSEL
33 avenue Carnot - 19200
VANNES 02 97 01 01 55
7, rue Guenmehel - 56000
NOUVEAU : VILLEFRANCHE DU ROUERGUE 05 65 45 68 11
Chemin du cimetière - 12200
VIRE 02 31 67 50 35
1, place du 16 juin - 14500
VORION 04 76 65 73 55
2, av. George Frier - 38500

NOUVEAU 13 SALLES DE JEUX EN RÉSEAU : Bayonne, Blagnac, Brunoy, Dreux, Levallois, Nogent, St Germain en Laye, St Malo, St Maure, Auch, Laval, Niort, Vannes.

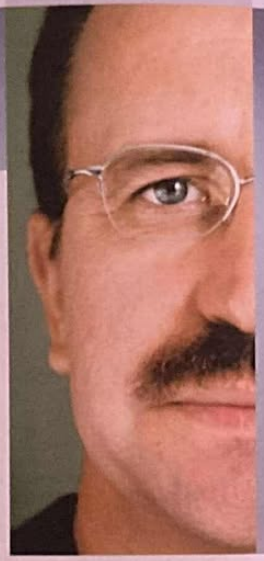
Vous avez le projet d'ouvrir un magasin ou vous avez déjà un magasin et vous désirez changer d'enseigne alors rejoignez ULTIMA et bénéficiez de : • 17 ans d'expérience et de savoir faire • une communication nationale importante • 1ère centrale d'achat de France de magasins indépendants • Aucun droit d'entrée • Pour plus d'information contacter : ULTIMA DISTRIBUTION, centre d'activités de l'ourq, 45 rue Délizy 93692 PANTIN, Tél : 01 48 10 75 97 Fax : 01 48 91 29 12 E-mail : h_saesultima@im-multimedia.com.

Baisse de prix de la PlayStation 2

Le 26 septembre dernier, Sony annonçait pour le 29 une baisse d'environ 800 francs du prix de la PlayStation 2. Décision sympathique mais étonnante, à la fois par sa rapidité et son agressivité, surtout pour un produit en situation de monopole comme l'est aujourd'hui la PlayStation 2. Sony aurait-il peur que les joueurs soient tentés d'attendre l'arrivée en 2002 de la GameCube et de la Xbox ? Nous sommes allés interroger Georges Fornay, PDG de Sony Computer Entertainment France.

par Mathilde Remy

Entretien avec Georges Fornay



Play2Mag : Y a-t-il un lien entre cette baisse de prix et l'arrivée des consoles concurrentes ?
Georges Fornay : Il y en a un à terme, c'est évident. Cela dit, nouvelles consoles ou pas, dans notre industrie, la philosophie est simple : il faut installer le plus rapidement possible la base la plus large possible. Notre logique est la même que celle que nous avions développée avec la PlayStation : nous avions lancé la machine à 2 090 francs en septembre 1995 ; on l'avait réajustée légèrement à 1 990 francs en février 1996 – juste pour être au prix psychologique, sous les 2 000 francs – et surtout on l'avait passée à 1 490 francs en mai 1996, soit environ 8 mois après son lancement. Aujourd'hui, 10 mois après le lancement de la PlayStation 2, nous faisons donc exactement la même chose qu'il y a 6 ans ; nous sommes dans le même schéma économique.
L'idée, c'est d'appuyer le plus fort possible sur le champignon, sachant qu'on peut se le permettre aujourd'hui. On a quand même vendu près de 18 millions de Play 2 à ce jour !

En tout cas, en cette fin d'année, la période est vraiment royale pour vous...
C'est vrai qu'on est tout seul sur le marché des consoles de salon et que la situation peut sembler facile. Toutefois, on n'est pas dans une logique où l'on se dit : « Notre part de marché est belle et il n'y a personne, alors laissons faire. » L'idée, c'est évidemment de maximiser le parc installé avant que les autres n'arrivent, mais aussi d'animer le marché. Cette baisse du prix, elle est attendue. Les progrès de productivité la rendent possible et il est logique qu'on le fasse ressentir aux clients. Cela dit, on fait quand même ça malgré la conjoncture économique, qui est un peu incertaine, après les attentats aux États-Unis.

Mais n'est-ce pas une raison supplémentaire pour baisser le prix ?
La baisse de prix va certes davantage inciter les gens à acheter, mais d'un autre côté, ça coûte extrêmement cher de faire une baisse comme celle-ci. Donc, il faut retrouver les volumes qui amortissent cet effort. Et dans l'état actuel des choses, il est difficile de prévoir comment les gens vont réagir...

Est-ce que les gens n'ont pas envie de s'évader, en période de crise ? C'est plutôt une bonne conjoncture, pour vous ?
C'est ce qu'on pense. On ne vend pas des télés ou des caméscopes à 15 000 francs, comme chez Sony Hardware ; avec ce nouveau prix, on est à moins de 2 000 francs, et puis un jeu, ça vaut 400 francs ; ce sont donc encore des achats d'impulsion. Et puis on s'adresse à des jeunes, qui n'ont pas forcément le même fonctionnement que des adultes qui feront plus facilement de l'épargne de précaution. Nous, on est dans un business où, quand ça va plutôt mal autour, ça ne veut pas forcément dire que c'est mauvais pour nous. C'est un peu comme le phénomène du chômage : les gens ont peut-être moins de pouvoir d'achat, mais ils ont du temps et il faut bien qu'ils se changent les idées.

Est-ce que cette baisse de prix va aussi s'étendre aux jeux ?
Pas en l'état actuel des choses. Le prix des jeux répond à une autre logique. Et puis, vous savez qu'il coûte beaucoup plus cher de développer sur PlayStation 2 que sur PlayStation. Aujourd'hui, pour faire un jeu qui va se vendre, un jeu de qualité, c'est minimum 2 à 3 millions d'euros. Ensuite, si vous rajoutez une licence – la Formule 1, par exemple – ça va vous coûter quelques millions d'euros en plus.

Comment expliquez-vous qu'Ubi Soft ait sorti son F1 Racing à 299 francs ?
Ça, c'est une décision tactique de leur part. Vous savez qu'un éditeur tiers peut parfaitement positionner le prix d'un

Georges Fornay, PDG de Sony C.E. France.

ABONNEZ-VOUS et profitez de cette OFFRE EXCEPTIONNELLE

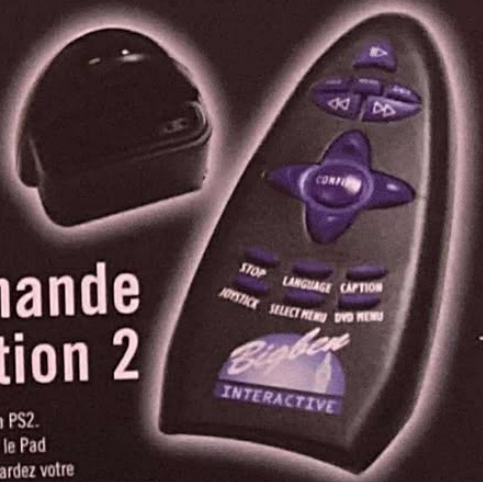
11 nos de PlayStation®2 Magazine

+

11 DVD de démos, vidéos...

+

La télécommande DVD PlayStation 2



Télécommande DVD à brancher sur le port de la PS2.
Plus besoin de vous embarrasser à débrancher le Pad de la console. Grâce à son port femelle, vous gardez votre télécommande et votre pad branchés simultanément sur votre console.

539 F[1] 82,17 €

99 F[2] 15,09 €

~~638 F~~ ~~97,26 €~~

18 % d'économie soit 119 F

519 F[3] 79,12 €

BULLETIN D'ABONNEMENT

À RETOURNER ACCOMPAGNÉ DE VOTRE RÈGLEMENT DANS UNE ENVELOPPE AFFRANCHIE À : PLAYSTATION 2 MAGAZINE - BP2 - 59 718 LILLE CEDEX 9

LPU 58

Oui, je m'abonne à PlayStation 2 Magazine pour 1 an (11 n° + 11 DVD)
+ La télécommande DVD au prix de 519 F (79,12 €)
au lieu de ~~638 F (97,26 €)~~ soit plus de 18 % d'économie.
Je joins mon règlement à l'ordre de PlayStation 2 Magazine par :
❑ Chèque bancaire ou postal ❑ Mandat-lettre
❑ Carte bancaire n° _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _
Expire le : _ _ _ _ _ _
Date et signature obligatoires :

Nom : _____
Prénom : _____
Adresse : _____
Code postal : _ _ _ _ _
Ville : _____
Date de naissance : _ _ _ _ _ _ _ _
e-mail : _____

(1) Prix de vente des magazines chez votre marchand de journaux. - (2) Prix de vente public généralement constaté. TVA à 19,6 % incluse. Livrée 4 à 6 semaines après réception de votre journal magazine. - (3) Vous pouvez acquérir séparément les magazines et la télécommande aux prix indiqués ci-dessus. Offre réservée aux nouveaux abonnés, valable en France métropolitaine uniquement, dans la limite des stocks disponibles et jusqu'au 31 décembre 2001. Conformément à la loi informatique et Liberté du 6 janvier 1978 (Article 27), vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des données vous concernant, en écrivant à notre siège social. Par notre intermédiaire, vous pourrez recevoir des propositions d'entreprises partenaires. Si vous ne le souhaitez pas, cochez la case suivante ❑

Classement des meilleures ventes mondiales de jeux PS2

Europe (septembre 2001)

1. GRAN TURISMO 3 — *Éditeur : Sony C.E.*
2. EXTREME G3 — *Éditeur : Acclaim*
3. ONIMUSHA — *Éditeur : Capcom*
4. RED FACTION — *Éditeur : THQ*
5. FIFA 2001 — *Éditeur : Electronic Arts*

États-Unis (déb.sept. 2001)

1. GRAN TURISMO 3 — *Éditeur : Sony C.E.*
2. RED FACTION — *Éditeur : THQ*
3. ONIMUSHA — *Éditeur : Capcom*
4. FIFA 2001 — *Éditeur : Electronic Arts*
5. CRAZY TAXI — *Éditeur : Acclaim*

Japon (septembre 2001)

1. SHIN SANGOKU MUSOU 2 — *Éditeur : Koei*
2. SILENT HILL 2 — *Éditeur : Konami*
3. ACE COMBAT 4 — *Éditeur : Namco*
4. CAPCOM VS SNK 2 — *Éditeur : Capcom*
5. SKY GUNNER — *Éditeur : Sony*

France (septembre 2001)

1. LE MONDE DES BLEUS 2002 — *Éditeur : Sony C.E.*
2. RED FACTION — *Éditeur : THQ*
3. GRAN TURISMO 3 — *Éditeur : Sony C.E.*
4. RESIDENT EVIL : CODE VERONICA — *Éditeur : Capcom*
5. OPÉRATION WINBACK — *Éditeur : Midas*

« Tekken Tag, Ridge Racer 5, Formula One 2001, Sky Odyssey et Moto GP ont été repositionnés à 299 francs. »

produit où il le veut... Mais je ne suis pas certain qu'Ubi Soft s'y soit retrouvé. À mon avis, ils ont même perdu de l'argent sur cette affaire... Vous savez, en Formule 1, personne ne gagne d'argent aujourd'hui, sur PlayStation 2, parce que monsieur Ecclestone, le grand manitou de la F1, vend des licences non exclusives. C'est-à-dire qu'on est 4 ou 5 à payer très cher cette licence, et les ventes ne sont pas multipliées par 5, au contraire : le client ne sait pas lequel des « F1 je-ne-sais-quoi » est le jeu officiel. En définitive, les ventes se dispersent et on perd tous de l'argent, même à 400 francs le jeu. Donc, le prix des jeux sur PlayStation 2 ne baissera pas. En tout cas, pas cette fin d'année. Économiquement, ce n'est pas possible.

Peut-on au moins imaginer des rééditions à petits prix pour la fin de l'année ?
On n'est pas des forcenés de ce genre de choses. Je ne dis pas que ça n'arrivera pas – ça existe aujourd'hui sur PSone – mais c'est trop tôt dans le cycle du produit. Ce qu'on fait, c'est plutôt du repositionnement de jeux lancés il y a un an. Chez nous, par exemple, Tekken Tag, Ridge Racer 5, Formula One 2001, Sky Odyssey et Moto GP ont été repositionnés à 299 francs.

Et la gamme Platinum, quand est-ce qu'elle arrivera sur PlayStation 2 ?
Pas cette fin d'année, mais probablement début 2002.

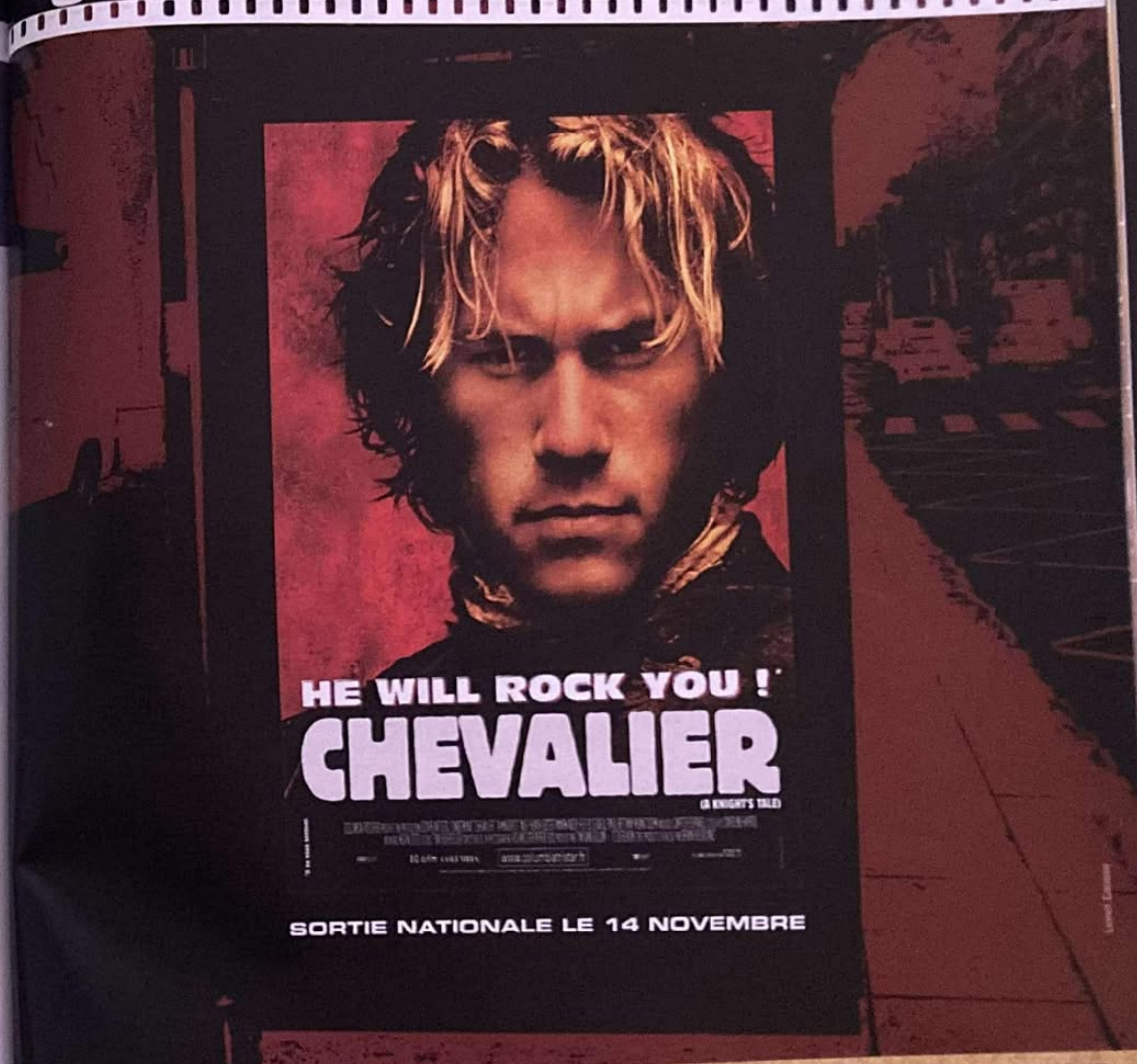
Savez-vous qui sont les gens qui ont acheté votre console ?
Nous avons une base de données utilisateurs de 800 000 noms pour la PlayStation, et nous en sommes aujourd'hui à 150 000 pour la PS2, identifiés, qualifiés. Ils sont composés en grande majorité de possesseurs de PlayStation, et il y a environ 25 % de nouveaux acheteurs, ce qui est davantage que ce que nous pensions. En fait, ce que nous avons remarqué, c'est l'arrivée de gens qui étaient sur le jeu vidéo il y a 10 ou 15 ans, qui ont un peu abandonné ça, qui ont 25 ou 30 ans aujourd'hui, et qui reviennent parce qu'ils sont attirés par tout ce qui est high-tech et nouveauté. La PlayStation 2 les a séduits avec ses nouvelles fonctionnalités comme le DVD. Internet à terme les intéresse aussi. En revanche, comme il n'y a pas eu de jeu phare pour tirer le marché sur les 6 premiers mois, les gamers étaient en phase d'attente. Mais depuis l'arrivée de GT3, on assiste à un réveil du marché. Si vous regardez les ventes de GT3, on a quasiment un possesseur sur 2 de PlayStation 2 qui a acheté GT3.

D'une manière générale, les éditeurs considèrent l'année 2001 comme catastrophique. Comment expliquez-vous cela ?
Le marché a effectivement été difficile sur les 6 premiers mois de l'année. Côté concurrence, la Dreamcast et la N64 étaient en fin de course. Côté PlayStation, entre le prix moyen des jeux qui a fortement chuté et l'absence de nouveautés, la PSone était en « recyclage » de catalogue, et la lenteur du décollage de la PlayStation 2 n'a pas permis de compenser ces pertes. Et c'est vrai qu'on a été très en retard sur la sortie de Gran Turismo. Toutefois, à fin juillet, après le lancement de GT3, pour la première fois depuis le début de l'année, le marché était en croissance par rapport à l'an dernier. Fin juillet, il était en croissance de 2 % en valeur. Fin août, il était en croissance de 5 %. Et à la fin de l'année, je pense qu'on atteindra des croissances de 20 à 30 % sur le marché PlayStation.

800 francs dans la vue

Pour ceux qui ont acheté leur console dans le mois qui a précédé la baisse de prix, Sony a mis en place un système de compensation : envoyez vos coordonnées complètes avec le numéro de série de votre console (S01 + sept chiffres), ainsi qu'une photocopie du ticket de caisse à l'adresse suivante :
Service Consommateurs PlayStation
64 rue du Dessous de Berge - 75013 Paris
Vous recevrez, environ 3 semaines plus tard, les jeux Formula One 2001 et Le Monde des Bleus 2002. Si vous avez déjà l'un de ces jeux, essayez toujours de demander autre chose, mais c'est sans garantie.

Sensations à la Chaîne



UN CHEVALIER ROCK' N' ROLL DANS CINEMASCOPE

A l'occasion de la sortie du film "CHEVALIER" le 14 novembre, retrouvez Vérane pour une interview du réalisateur Brian HELGELAND, du chevalier Heath LEDGER et de sa belle Shannyn SOSSAMON le dimanche 4 novembre à 11h30 dans Cinémascope.
Rediffusions : mardi 6 à 0h15 et mercredi 7 novembre à 20h.
Plus d'infos : www.mcm.net, 3615 MCM* ou 08 36 68 22 66*

mcm — www.mcm.net

MCM disponible sur CANAL SATELLITE 08 36 68 03 45 (2,21F la mn) www.canalsatellite.fr

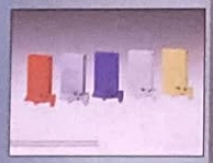
Brèves

20 millions de PS2 dans le monde

Le parc des PlayStation 2 explose les 20 millions d'unités à travers le monde. Comparativement à la PSone, cela représente un record. En effet, son aînée sortie en décembre 94 possède à ce jour un parc mondial de 85 millions après 7 ans d'existence. Alors qu'il y a, en Europe, 112 titres disponibles, on en attend 250 de plus avant la fin mars 2002.

La vie en rose

Pour égayer les fêtes de Noël et plus précisément pour saluer le passage des 20 millions de PS2 dans le monde, Sony sortira, en décembre au Japon, des consoles de couleur (blanc, rouge, jaune, bleu et argent). 666 de chaque couleur devraient arriver en Europe, euh... bah, on ne sait pas encore quand. On vous tient au courant.



Les bactéries attaquent

Après les ravages d'I love you, on pensait être mieux protégé des fléaux informatiques. Que nenni, d'autres virus seraient déjà en pleine action. Microsoft parle du virus envoyant des messages intitulés « A virtual Card for you » comme du plus puissant jamais vu. Il détruit de façon permanente, tout le secteur zéro du disque dur. Quant aux messages California IBM et Girl Thing, ils avaient toute information et effacent Internet Explorer et Netscape Navigator. Vous, vous êtes prévenu... pensez aux autres !

1 499 F la PS2, qui dit mieux ?

Opération spéciale chez Scoregames jusqu'au 31 décembre 2001, les magasins vous reprennent votre PSone 506 F, pour l'achat d'une PS2 (soit 1 499 F la machine). De la même façon, votre vieille PlayStation première du nom est reprise 300 F, toujours pour l'achat d'une PS2 (soit 1 699 F la console).

SCOREGAMES

Le code parental sur PS2 ?

Par François-Cyril Géroult

Le code parental, kesako ? Argument de vente pour promouvoir les lecteurs de DVD vidéo, l'option existe aussi sur PS2 ? À quoi sert-elle ? Sert-elle vraiment ?

Le code parental est une innovation technologique liée aux lecteurs de DVD vidéo et aux disques. Il fut souvent cité comme l'un des nombreux avantages du nouveau support numérique à son lancement. L'idée est simple : cette protection vous permet de contrôler ce que regardent vos enfants en bloquant les passages indésirables d'un film. Vous pouvez ainsi protéger vos chères petites têtes blondes (ou brunes, ou rousses qu'importe), des images que vous considérez inappropriées. Un code d'accès à quatre chiffres vous permet de bloquer votre lecteur sur un niveau gradué de 1 à 8, correspondant à un degré plus ou moins élevé de violence ou de sexe (ou de politique, pourquoi pas). On peut ainsi facilement imaginer qu'un film X verrait sa durée ramenée à deux minutes trente avec l'utilisation du code en niveau 1. Sur la PS2, chargez un DVD vidéo et faites apparaître le menu de sélection avec la touche Select. Dans le menu Réglages (symbolisé par une petite valise), le sous-menu Réglage Personnalisé (icone en forme de petit cadenas) permet d'accéder au paramétrage du code parental. Une grande question demeure : quel niveau choisir et en fonction de quel disque ? Une question qui dérange plus d'un éditeur, car à notre connaissance quasiment aucun disque n'utilise cette remarquable fonctionnalité. Un paradoxe doublé d'une arnaque car tous les lecteurs du marché intègrent un verrouillage parental de série. Mais comme il faut que le disque soit compatible et comme ce n'est jamais le cas... Une bonne idée qui n'est sûrement pas assez lucrative pour être plus développée, et un consommateur trompé une fois de plus. Quoi ?! Une escroquerie, sans aucun doute. Vite, je contacte Julien Courbet...

Le prix de nos jeux en euros

Le passage du franc à l'euro commence à soulever certaines questions. Nous en avons posé une, bien concrète : à quel prix seront les jeux PS2 ? Vont-ils augmenter ?

par Cécile Lando

Sujet d'actualité inquiétant, le passage à l'euro est source d'interrogations diverses. Les médias distillent des informations contradictoires. On nous prédit d'un côté, une relance de la consommation provoquée par l'attrait de prix « psychologiquement » moins importants, et par une absence de prise de conscience immédiate de la valeur des achats. De l'autre côté, l'économie devrait subir une importante crise, car les consommateurs ne maîtrisant pas la valeur de l'euro ralentiront forcément leurs achats. Bref, personne n'en sait rien et, nous, on s'attend au pire. De façon très basique, on s'est amusé à convertir le prix des jeux PS2, et voilà ce que ça donne : 419 F = 63,88 ; 399 F. = 60,83 ; 299 F = 45,58 ; etc. Alors, que va-t-il se passer, y aura-t-il un arrondissement et dans quel sens ? Les éditeurs sont presque tous unanimes pour répondre que, dans un premier temps, une simple conversion sera effectuée, et que libre choix sera laissé aux revendeurs d'arrondir en faveur ou en défaveur du consommateur. Petite lueur d'espoir : de source sûre, Activision annonce déjà un prix conseillé réduit à l'inférieur et, là, le passage à l'euro semble avoir du bon si l'on trouve des jeux à 63 ou 60 . Pourvu que l'attitude d'Activision influence les autres éditeurs et plus particulièrement les boutiques spécialisées. Le Directeur des Achats d'une enseigne réputée nous a révélé, après enquête, le vrai sens de la politique de l'autruche. En effet, les revendeurs appliqueront dans un premier temps le prix conseillé par les éditeurs... eh oui, celui avec une virgule. Quant à savoir s'ils tendront vers une politique psychologiquement avantageuse, cette décision dépend, selon eux, du bon vouloir des éditeurs... Bref, personne ne semble désireux de prendre la décision...

LA LEGENDE PREND VIE

LE SEIGNEUR DES ANNEAUX™
LA COMMUNAUTE DE L'ANNEAU

19 DECEMBRE

www.lesseigneurdesanneaux.com

METROPOLITAN FILMEXPORT

AIR NEW ZEALAND
www.airnewzealand.com

Partez sur les traces du tournage en Nouvelle-Zélande avec
www.playstation.fr

100% PURE NEW ZEALAND

Les incontournables PS2

Retrouvez chaque mois les meilleurs jeux PS2 classés par genre.
Pour ne pas passer à côté de ces titres qui feront l'histoire de la machine.

Action FPS
Half-Life
(VUP)
Play2Mag n°54

Sport
Pro Evolution Soccer
(Konami) Play2Mag n°58
Tony Hawk's Pro Skater 3
(Activision)
Play2Mag n°58

Plate-forme
Klonoa 2
(Namco)
Play2Mag n°58

Survival horror
Silent Hill 2
(Konami) Play2Mag n°58
Resident Evil X Code : Veronica
(Capcom)
Play2Mag n°56

Tir
Time Crisis 2
(Namco)
Play2Mag n°58

Course
Gran Turismo 3 A-Spec
(Sony C.E.)
Play2Mag n°51
F1 2001
(EA) Play2Mag n°57

Combat
Onimusha
(Capcom)
Play2Mag n°55

Bizarre
MTV Music Generator 2
(Codemasters)
Play2Mag n°53

Stratégie
Age of Empires II
(Konami)
Play2Mag n°57

par Mathilde Remy

MÉTIER : Game designer

Vous êtes nombreux à nous demander comment on intègre une société de jeu vidéo. Aussi, pour répondre indirectement mais au cas par cas de vos envies et passions, vous retrouverez tous les mois, dans cette rubrique, une fiche d'identité d'un des métiers du jeu vidéo.

FICHE D'IDENTITE
PRENOM ET NOM : Gilles Matouba
AGE : 24 ans
FORMATION : Diplôme National d'Arts Plastiques des beaux-arts d'Angoulême
SOCIETE : In Utero, Paris
Projet en cours : L'Ombre de Zorro
SALAIRE MOYEN : entre 8 000 et 12 000 francs bruts

Expériences antérieures
Initialement de formation scientifique (avec entre autres un passage en Prépa aux Grandes Écoles), je suis très vite retourné à mes passions originales : le dessin et la narration. Pour cela, j'ai suivi un cursus aux Beaux-Arts d'Angoulême, section Bandes Dessinées. J'ai envoyé une candidature spontanée à In Utero il y a 2 ans, et j'y ai été recruté peu après. C'est ma première expérience professionnelle. Sur Evil Twin, j'ai designé et mappé certains décors. Ensuite, sur Zorro, j'ai fait successivement du design de décors et de personnages, du mapping, du « comportemental » sur les personnages non-joueurs, et enfin une partie du management sur le Game Design.

Qualités requises et défauts à éviter
Pinailleur de nature, j'ai pu exploiter mon exigence sur tous les jobs successifs que j'ai eu à assurer durant cette production. Malheureusement, mon inexpérience m'a souvent amené à mal estimer le temps nécessaire pour accomplir ces tâches. Les débordements de délais sont un élément létal sur ce type de production courte ; j'ai donc passé une bonne partie de cette année à me battre contre le temps.

Avantages et inconvénients du métier
L'avantage, c'est de travailler dans un milieu aussi dynamique et vivant. C'est génial de pouvoir s'arrêter et se dire « je fais un jeu vidéo ». C'est une pensée qui me passera peut-être une fois que je serai moins neuf, mais j'ai du mal à réaliser que des gens jouent dans des environnements qui portent une trace de moi. La difficulté, c'est de devoir sacrifier à l'équipe la maîtrise totale de ses idées : étant habitué à faire mes propres B.D. de A à Z, j'ai eu du mal à partager avec les autres.

Une journée type
Ça dépend des jours : la veille de la présentation d'un prototype est toujours plus animée et plus longue qu'un autre jour. En général, on connaît ses objectifs pour la semaine et on tente de s'en acquitter le mieux possible. Mais une tâche peut être donnée le matin pour le soir ou « tout de suite » pour « dans dix minutes ». Il n'existe pas vraiment de journée type, donc.

Taille et fonctionnement de l'équipe
Le nombre de personnes impliquées est variable selon la période. Au commencement de L'Ombre de Zorro, seuls le chef de projet, le directeur artistique, le game designer, le scénariste et un programmeur ont participé à la phase de pré-production. Mais par la suite, comme un jeu ne se fait plus à 5 au fond d'un garage, chaque corps de métier s'est vu renforcé par des effectifs supplémentaires. En phase de production, nous avons donc été jusqu'à 20/25 personnes. Ensuite, lorsque le jeu a été monté, nous avons reçu l'appui de testeurs. Plus on a de testeurs, plus on peut identifier les bugs ; et plus on a de bugs... plus il faut de personnes pour les corriger ! Mais en général, c'est l'équipe initiale qui s'en charge, car qui mieux qu'elle connaît le jeu ?

Volant Logitech Driving Force

C'est mieux, mais...

Logitech, partenaire officiel de Sony dans l'aventure des volants à Retour de Force, commercialise un nouveau modèle. Ce type d'accessoire mérite-t-il plus votre attention ? À voir...

par Grégory Szriftgiser

Le Retour de Force est une nouvelle étape pour tous les accros de la course automobile sur PlayStation 2. Même si pour l'instant, seul Gran Turismo 3 permet de passer enfin au stade supérieur côté sensations de conduite, il est évident que l'expérience va se démocratiser. Pour revenir à ce nouveau modèle, nous sommes à vrai dire plutôt mitigés. Si les sensations sont bien meilleures qu'avec le modèle de base officiel, notamment grâce à une meilleure ergonomie, un grip agréable et bien pensé, et surtout une mécanique qui rend un peu mieux les effets de retour de force, nous sommes encore loin de ce qui existe sur PC. Certes, le prix limite tout de même les possibilités, la plupart des volants pour micros de qualité étant au moins une fois et demie plus chers. Il faudra tout de même débourser presque 1 000 francs pour posséder ce volant. Alors cela vaut-il vraiment le coup ? Pour ceux qui en ont les moyens financiers et qui sont surtout tellement accros à GT3 qu'ils veulent leur retour de force maintenant, le Driving Force est un choix bien préférable au premier volant. Pour les autres, il faut prendre en compte un certain nombre d'autres arguments essentiels : seul GT3 propose le retour de force à l'heure actuelle ; la technologie est ainsi faite que le rapport qualité/prix s'améliore toujours avec le temps et la patience, et surtout, surtout, aucun autre constructeur que Logitech ne s'est encore lancé dans l'aventure ? Peut-être serait-il sage d'attendre leurs propositions ?

Un design plus réussi, de meilleures sensations, mais un rapport qualité/prix qui n'égale pas ceux disponibles sur PC.

- **Prix : 890 F (135,68 €)**
- **Distributeur : Logitech.**

ABONNEZ-VOUS et profitez de cette OFFRE EXCEPTIONNELLE

6 nos de PlayStation®2 Magazine
+
6 DVD de démos, vidéos...
+
Le jeu Silent Hill 2

294 F(1) 44,82 €
419 F(2) 63,88 €
~~713 F~~ ~~108,70 €~~

24 % d'économie soit 174 F

KONAMI

POUR VOUS SEULEMENT 539 F(3) 82,17 €

BULLETIN D'ABONNEMENT

À RETOURNER ACCOMPAGNÉ DE VOTRE RÈGLEMENT DANS UNE ENVELOPPE AFFRANCHIE À : PLAYSTATION 2 MAGAZINE - BP2 - 59 718 LILLE CEDEX 9

LPJ 58

OUI, je m'abonne à PlayStation 2 Magazine pour 6 mois (6 nos + 6 DVD) + Le jeu Silent Hill 2 au prix de 539 F (82,17 €) au lieu de ~~713 F~~ (~~108,70 €~~)

Je joins mon règlement à l'ordre de PlayStation 2 Magazine par :
❑ Chèque bancaire ou postal ❑ Mandat-lettre
❑ Carte bancaire n° _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _
Expire le : _ _ _ _

Date et signature obligatoires :

Nom : _____
Prénom : _____
Adresse : _____
Code postal : _ _ _ _ _
Ville : _____
Date de naissance : _ _ _ _ _ _
e-mail : _____

(1) Prix de vente des magazines chez votre marchand de journaux. - (2) Prix de vente public généralement constaté. TVA à 19,6 % incluse. Livré 4 à 6 semaines après réception de votre premier magazine. - (3) Vous pouvez acquérir séparément les magazines et le jeu Silent Hill 2 aux prix indiqués ci-dessus. Offre réservée aux nouveaux abonnés, valable en France métropolitaine uniquement, dans la limite des stocks disponibles et jusqu'au 17 février 2003. Conformément à la Loi Informatique et Libertés du 6 janvier 1978 (Article 27), vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des données vous concernant, en écrivant à notre siège social. Pour notre intermédiaire, vous pouvez recevoir des propositions d'entreprises partenaires. Si vous ne le souhaitez pas, cochez ici ❑

Juste un petit duvet

Quoi ? Ça vous fait marrer que je me peigne le dos ? Vous savez, si je ne veux pas qu'ils fassent des nœuds, j'ai pas trop le choix. J'ai fait la connerie une fois de me raser le dos... oh seigneur... trois jours plus tard... j'étais l'homme-oursin. C'est bien simple, je me levais de mon canapé, ça faisait Velcro, je me retrouvais avec un coussin collé dans le dos, et l'accoudoir sous le bras. Maintenant, j'en prends soin. C'est doux les poils. Approchez. Touchez... c'est doux, hein ? Pourquoi tu dis plus rien ? T'es timide ? C'est quoi ton prénom ?
hairyback.com/index.php3/

hairy back dot com

Organ Studio

Le mec de ce site a remplacé les acteurs de *StarWars*, *Titanic*, *BlairWitch Project*, *Batman* et *Frankenstein*... par des pouces. Oui, des pouces, des doigts quoi. Résultat ? Ses films sont meilleurs que les originaux. Toutes les stars d'hollywood pourraient être remplacées par des organes du corps humain. Le tout est de bien choisir le casting ! Michael Douglas, je le vois bien remplacé par un menton. Bruce Willis, un coude, parce qu'il « sous-joue les émotions », Van Damme ?... la plante du pied, Roger Moore ? une dent évidemment ! Dites-moi un acteur... allez, je vous réponds un organe !... Guillaume Canet ? Naaan... on a dit un acteur.
www.thumb.com/

STEVE OEDEKERK PRESENTS
THUMB.COM

Tournez Maton

Si vous cherchez l'amour, allez donc faire un tour sur le site de JailBabes.
2 500 femmes toutes assoiffées d'affection vous y attendent.
❤ *Angela, 18 ans - célibataire - Je suis très ouverte d'esprit, j'aime les sorties entre amis, lire un bon polar, porter de beaux bijoux et fumer du crack. Fin de détention : octobre 2002.*
❤ *Evelyn, 18 ans - célibataire - Sexy et romantique, ma passion est la danse et plus spécialement les strip-teases. Fin de détention : décembre 2010.*
❤ *Marselina, 22 ans - divorcée - Je suis ce que l'on appelle une romantique. Je cherche un homme avec qui partager mon amour pour la poésie et la boxe thaï. Fin de détention : juin 2010.*
www.jailbabes.com/
www.jaildudes.com/

Jail Babes

Cool mac, cooool...

Vous vous souvenez d'Hughy les bons tuyaux ? Super sympa le mec, carrément Groove. Toujours entouré de jolies filles. Ah ça... il savait leur parler, aux filles. Pour lui, elles auraient fait n'importe quoi. Si comme lui vous désirez porter un chapeau de maquereau et ainsi changer radicalement votre rapport avec les femmes, cette adresse est faite pour vous. Moi ? Comment ça et moi ? Yooo les mecs, yoo ! Vous voyez pas comment je suis Groove, là ? Et puis matez mes shoes bordel ! C'est pas super cooool ?! Bon. Monique, Gina, arrêtez de traîner dans mes pattes comme ça... Allez quoi, bougez... Tiens, allez chauffer la piste, je vous rejoins dans 5 minutes.
www.pimphats.com/

Où ça ?

Je l'ai mise quelque part bon sang, j'ai cherché partout... impossible de mettre la main dessus. Rhaaa ! c'est pourtant énorme, ça peut pas se perdre comme ça. J'ai dû le ranger dans un endroit où j'étais sûr de le retrouver... mais où ?! Je sens bien que ces gens, tous ces gens sur ces photos essayent de m'aider. Ils me donnent un indice, c'est évident... mais lequel ? Où ça ?! MAIS OÙ ÇA ? MAIS OÙ L'AI-JE MIS ??!!! Pourtant je le sais... chaque jour ils me donnent un nouvel indice... la réponse est bien là :
www.mooned.com/

Ce mois-ci

, c'est Marc, 13 ans, jeune habitant de Vaucresson, qui m'écrit pour me demander si : « L'euro va changer sa manière de surfer sur Internet ». Marc, ton inquiétude est bien légitime, à partir du 1er janvier 2002, tous tes téléchargements se feront en euros et tu devras donc diviser ta vitesse de transfert par 6,55957.

par Gana@joystick.fr

GAGNEZ
des jeux
TIME CRISIS II
+
G-CON 2

En jouant sur le...
08 36 68 75 00
2,21 F/min
les meilleures ASTUCES & SOLUTIONS pour JEUX VIDÉO
SONY
namco
TIME CRISIS™ 2 © 1995 1997 2001 NAMCO LTD.
All rights reserved. Namco is a registered trademark of NAMCO LTD.

Ce mois-ci, nous accueillons de nouvelles astuces pour trois jeux : Cart Fury, 24 heures du Mans et NHL Hitz 2002. Comme à l'accoutumée, retrouvez des codes de triche aussi variés qu'efficaces pour ne pas trop se fouler devant sa console. Ne cherchez pas plus loin, la rubrique préférée des flemmards est là !

Versions longues

par Kendy Ty

CART Fury Championship Racing

Tous les circuits
Dans le menu Cheat, effectuez les manipulations suivantes : R1, △, ⊗, ⊗, R2, L1.

Allez dans le menu « Tricheurs ».

Entrez les codes dans le menu.

Et voilà le travail !

Toutes les voitures
Dans le menu Cheat, effectuez les manipulations suivantes : △, ⊗, △, ◎, L2, △.

Continus infinis
Dans le menu Cheat, effectuez les manipulations suivantes : L1, L2, L1, ◎, △, ◎.

Turbos infinis
Dans le menu Cheat, effectuez les manipulations suivantes : ⊗, ⊗, ◎, ◎, L2, L2.

Pas de limite de temps
Dans le menu Cheat, effectuez les manipulations suivantes : ◎, L1, R2, ◎, △, R1.

Gravité faible
Dans le menu Cheat, effectuez les manipulations suivantes : R2, R1, ◎, ◎, L1, L1.

Option de saut
Dans le menu Cheat, effectuez les manipulations suivantes : L1, L2, L1, R2, ⊗, ⊗.

Conduite de nuit
Dans le menu Cheat, effectuez les manipulations suivantes : ⊗, ◎, △, L2, R2, L1.

Rocket
Dans le menu Cheat, effectuez les manipulations suivantes : L1, R2, △, ◎, ◎, △.

Option Death car
Dans le menu Cheat, effectuez les manipulations suivantes : L1, ◎, R1, R2, L2, L1.

SCORE GAMES MULTIMEDIA

NOUS RACHETONS CASH TOUS VOS JEUX VIDEO
*sur modalités en magasin

Playstation 2

GTA 3 · Age of Empires 2 · Time Crisis 2 · Max Payne · World Rally Champ. · SSX Tricky · Half-Life · WipeOut Fusion · Crash Bandicoot · Air Blade · FIFA 2002 · Tony Hawk 3 · Harry Potter · Syphon Filter 3 · FIFA 2002 · Tony Hawk 3

Jusqu'au 31 décembre 2001

SCORE GAMES MULTIMEDIA

Achetez votre PlayStation 2

Exclusif

1499F* 1999F

*SCORE GAMES vous reprend votre Playstation PS One 500F (sous réserve de son parfait état) à valoir exclusivement sur l'achat d'une Playstation 2. Ex: vous achetez 500F au lieu de 1000F (prix de la Playstation 2). Vous ne payez que la différence soit 1000F.

N'oubliez pas que nous reprenons également tous vos jeux que nous pouvons déduire du prix de la Playstation 2

POUR TOUTE COMMANDE SUPERIEURE À 400F (HORS CONSOLE-LECTEUR) LES FRAIS DE PORT SONT GRATUITS*
(Le délai de livraison en 24H et 48H des produits d'occasion dépend de la disponibilité de ces derniers) - * Cette offre ne concerne que la métropole et n'est pas cumulable avec d'autres remises

VOUS POUVEZ COMMANDER
PAR TÉLÉPHONE : 01 46 735 720
PAR FAX : 01 46 735 721
PAR MINITEL : 36-15 SCOREGAMES
PAR INTERNET : SCOREGAMES.COM

SKYROCK PREMIER FUN ET RAP www.skyrock.com

VENTE PAR CORRESPONDANCE

Nom : Prénom :
Adresse :
Ville : Pays :
Code Postal : Téléphone :
Code Client : E-Mail :

Dans le cadre de l'achat d'un produit "déconseillé aux mineurs" je confirme être majeur(e) Merci d'apposer votre signature :

Articles	Références	Prix
Indiquez un jeu de remplacement (au même prix) en cas de rupture de stock		
Frais de port Chrono assuré 24H (1 à 6 jeux/films 49F) Console/Lecteur 70F		
Frais de port Distingo 48H (1 à 2 jeux/films 29F) Console/Lecteur 70F		
Frais de port DOM-TOM/CEE/Monaco/Corse (1 à 6 jeux/films 95F) Console/Lecteur 320F		
Total à payer		

Score-Games VPC
6-12, rue Avaulée
92245 MALAKOFF cedex

❑ Je règle par chèque
❑ Je règle par mandat
❑ Je règle par Carte Bancaire n°:
Expire le : /
Signature :

Option de brouillard
Dans le menu Cheat, effectuez les manipulations suivantes : R2, R1, ⊗, ○, ○, ○.

Grosses têtes
Dans le menu Cheat, effectuez les manipulations suivantes : △, ○, ○, L2, L1, R2.

Toutes les vidéos
Dans le menu Cheat, effectuez les manipulations suivantes : L1, ○, R2, ⊗, L2, △.

24 heures du Mans

Tous les circuits
En mode Championnat, entrez le nom suivant : SPEEDY, puis retournez dans le menu principal.

Allez dans le mode Championnat.

Entrez le code dans cet écran.

Toutes les voitures
En mode Championnat, entrez le nom suivant : ACO, puis retournez dans le menu principal.

Tous les championnats
En mode Championnat, entrez le nom suivant : NUMBAT, puis retournez dans le menu principal.

Mode Le Mans
En mode Championnat, entrez le nom suivant : WOMBAT, puis retournez dans le menu principal.

Voir les crédits
En mode Championnat, entrez le nom suivant : HEINEY, puis retournez dans le menu principal.

NHL Hitz 2002

Les codes
Explication : Sur le menu de chargement avant le début de la partie, il est possible de modifier les trois icones se trouvant en haut à gauche de l'écran. Les chiffres que nous vous donnons correspondent au nombre de fois où il faut appuyer respectivement sur les touches Carré, Triangle et Rond. Par exemple, si le code à entrer est 1-2-3 Gauche, faites 1 fois Carré, 2 fois Triangle et 3 fois Rond, puis Gauche. Simple non ?

Sur l'écran de chargement, modifiez les icones.

Les codes
Grosse tête : 2-0-0 Droite

Tête gigantesque : 3-0-0 Droite

Grosses têtes de l'équipe : 2-2-0 Gauche

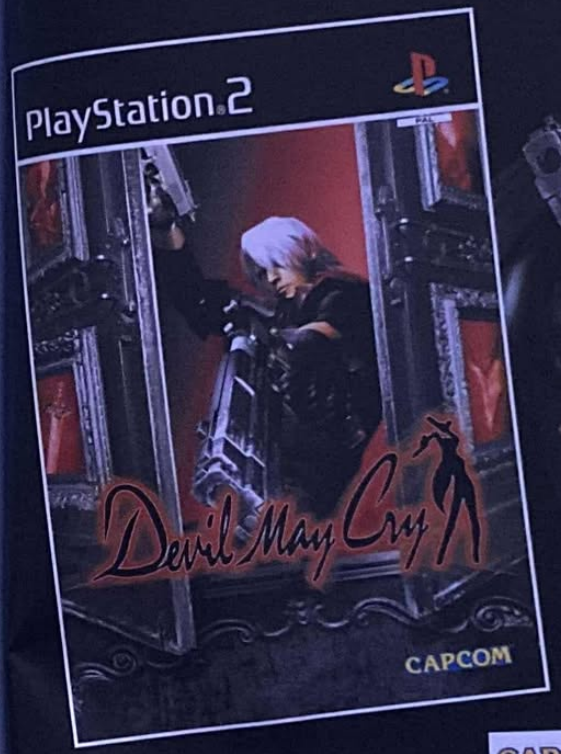
Têtes gigantesques de l'équipe : 3-3-0 Gauche

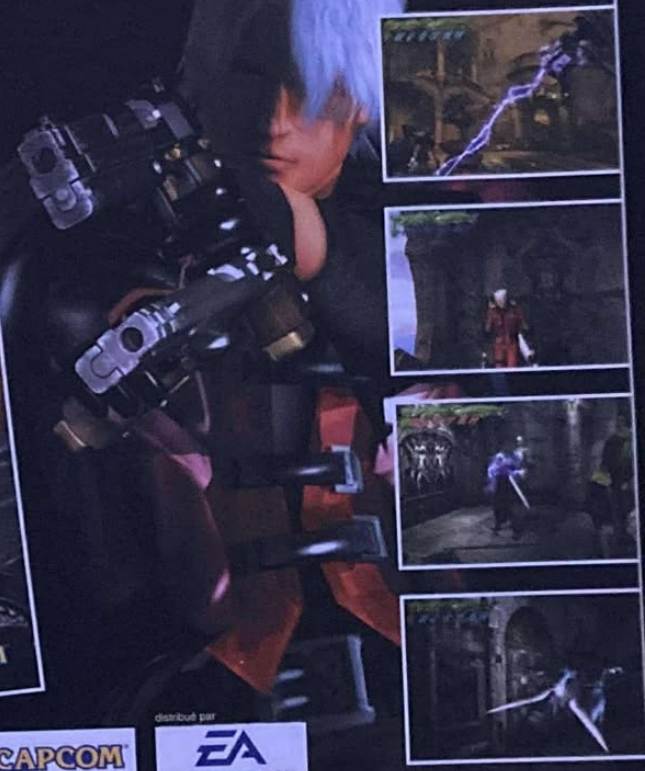
Big hits : 2-3-4 Bas
Derniers coups : 3-2-1 Bas
Période de Hitz : 1-0-4 Droite
Pas de foule : 2-1-0 Droite
Mode flipper : 4-2-3 Droite
Affichage de la vitesse de tir : 1-0-1 Haut
Afficher les hots spots : 2-0-1 Haut
Pas de faux tirs : 4-2-4 Bas
Pas de puck dehors : 1-1-1 Bas
Pas de temps : 2-1-3 Gauche
Gros puck : 1-2-1 Haut
Puck gigantesque : 3-2-1 Haut
Puck de bulldozer : 2-1-2 Gauche
Balle de tennis : 1-3-2 Bas
Mode neige : 1-2-1 Gauche

Mode pluie : 1-4-1 Gauche
Effet domino : 0-1-2 Droite
Turbo boost : 0-0-2 Haut
Turbo infini : 4-1-3 Droite
Les goals gagnent les combats : 2-0-2 Gauche
Performance des joutes : 2-2-2 Bas
Le premier arrivé à 7 gagne : 3-2-3 Gauche
Plus de temps pour entrer les codes : 3-3-3 Droite
Annuler les codes : 0-1-0 Bas

Version longueur

GAGNEZ
des jeux Devil May Cry
sur PlayStation 2





distribué par
CAPCOM
EA ELECTRONIC ARTS

En jouant sur le...
3615 SOSPLAY 2,21 F/min
Astuces & Solutions sur PS2 et PSone

Concours valable du 26/10/2001 au 26/11/2001. Gagnez 28 jeux. Règlement déposé chez Maitres Simonin et Conti, Huissiers de justice à Paris, disponible sur simple demande écrite à HDP - Service Télématique Concours 3615 SOSPLAY - DEVIL MAY CRY PS2 - immeuble Omega - 10 rue Thierry Le Luron - TSA 51004 - 92598 Levallois-Perret Cedex. Remboursement de la demande de règlement (tarif lent en vigueur) et de la participation (base forfaitaire de 4 F TTC) sur demande écrite à cette adresse au plus tard le 26/12/2001. Loi du 6/01/78 : vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des données vous concernant qui, sauf opposition de votre part, pourront être communiquées à des organismes extérieurs.

DVD de démos

par Kendy Ty

Cette nouvelle cuvée du DVD de démos met les bouchées doubles avec pas moins de 7 titres jouables ! Et que de l'inédit, avec Rayman M, Time Crisis 2, Silent Scope 2, MX 2002, Driven, Klonoa 2 et NBA Street ! Pour la section vidéo, c'est aussi une pléthore de bandes-annonces qui s'abattent pour illustrer de manière plus concrète l'actualité PS2. Bref, c'est enfin l'arrivée en masse des productions ludiques sur la 128 bits de Sony ! De quoi rester résolument confiant pour l'avenir !

Rayman M

Éditeur : Ubi Soft - Genre : Épreuves à plusieurs - Pour 2 joueurs

Rayman revient sur PS2. Pour notre plus grand bonheur, il fêtera son retour avec ses nombreux amis. En effet, le soft éponyme vous proposera des tas de challenges multijoueurs, à la manière de Crash Bash sur PSone. La démo jouable vous offre la possibilité de vous affronter en duo dans deux stages de votre choix. Le premier se nomme Shadow Plain et consiste à ricolter un maximum d'orbes en un temps imparti. Bien entendu, vous pourrez tirer des projectiles sur votre concurrent pour le figer momentanément. Le second niveau, quant à lui, s'intitule Nebulous Tower et vous invite tout simplement à une course de vitesse parsemée d'embûches. En somme, avec Rayman M, vous aurez de quoi entretenir une ambiance de rivalité conviviale entre amis !

Niveau Shadow Plain
□ : Tir
⊗ : Sauter
○ : Lâcher un item
L2 ou R2 : Déplacements latéraux
Niveau Nebulous Tower
△ : Action spéciale
□ : Tir
⊗ : Sauter

Silent Scope 2

Éditeur : Konami - Genre : Jeu de snipe - Pour 1 joueur

Pour continuer dans le genre des jeux de tir au tromblon virtuel, allons cette fois-ci du côté de chez Konami qui nous a préparé pour l'occasion un second épisode de son excellent Silent Scope. Pour cette aventure, pas de grand bouleversement : vous incarnez un snipeur des Forces Spéciales qui doit abattre toute une tripotée de terroristes dissimulés dans différents lieux. Une touche vous permet de switcher entre la vue classique et celle de la lunette de visée, pour déplacer plus rapidement votre réticule. La démo vous présentera un niveau intégral de la version définitive, qui se déroulera dans un milieu urbain fort hostile. Un soft très orienté Arcade qui ravira aisément tous les amateurs de tir aux « pigeons ».

L1 : Réticule de visée/vue normale
⊗ : Tir

Time Crisis 2

Éditeur : Namco - Genre : Shoot au flingue
Pour 1 joueur

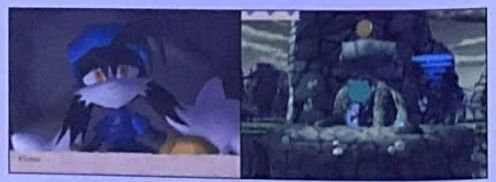
La suite de l'excellent Time Crisis sorti sur PSone fait son entrée triomphale sur PS2. La démo, comme le jeu final, nécessitera impérativement le G-Con 2 (le nouveau flingue à infrarouge en port USB) de Namco pour connaître des sensations plus stratosphériques qu'avec la seule manette. La démo propose un niveau entier truffé de scélérats, et utilise toujours le même système de dissimulation du premier volet pour vous permettre d'essuyer les tirs ennemis. Pour plus de détails, nous vous exhortons bien évidemment à faire un tour dans notre rubrique Travelling…

R1 : Se cacher/recharger
⊗ : Tirer

Klonoa 2

Éditeur : Namco - Genre : Plate-forme - Pour 1 joueur

Tenté dans ce numéro, Klonoa 2 est un jeu de plate-forme que les jeunes joueurs et le public féminin vont adorer. Avec son univers enfantin et ses graphismes mignons, le soft de Namco propose une prise en main fort simple qui comblera les néophytes comme les pros du genre. La démo dispose d'un unique niveau au climat orageux du plus bel effet, dans lequel vous ne devrez pas rencontrer de gros problèmes pour progresser. Une réussite ludique incontestable.



□ : Tir
⊗ : Sauter
L1 : Jongler avec son anneau

SONNERIES

NOUVEAUTÉS
37127 Fiesta
36550 Take me home
36163 Marshall Mathers
36155 Just a little more love
36134 Purple pills
36196 One minute man
13421 Another chance
36128 Dance for me
17007 I feel loved
13202 19/2000
12202 Gourmandises
19218 We need a resolution
13392 Lover boy
12529 Pui che puoi
20168 U remind me
13353 Sing
27130 Give me love

TOP TV-CINÉ
33003 The Fox- pub DIM
10033 Amicalement Vôtre
10005 Buffy
10010 Hawaï Police d'Etat
10026 Ally Mc Beal
10023 X Files
13097 Roswell
10002 Benny Hill
11005 James Bond
10048 L'île aux enfants
15017 Chapi Chapo
11146 Reality -La Boum
32514 Pulp Fiction
11065 La valse d'Amélie
10054 Agence tout risque
10056 Starsky & Hutch
11017 Indiana Jones
32509 Le Parrain

TOP RAP-GROOVE-DANCE
37002 I Will Survive
20058 Elle te rend dingue
19006 Tellement je t'aime
20139 Cendrillon du ghetto
20042 Ma Benz
30028 Trop peu de temps
20099 It wasn't me
20165 Who's that girl
13147 Survivor
19016 La main dans la main
13093 Wassup
13047 7 days
23068 Starlight
23022 Better off Alone
12012 Ces soirées-là
20143 Walking away
18014 Vas y Francky

POP UK-USA
20011 Stan
10008 Friends
20099 It wasn't me
23041 Things I've seen
13490 I don't want a lover
13395 Bootylicious
13092 Supreme
13347 Romeo
13326 Bonita
20064 Another day in paradise
20143 Walking away
13371 Do you love me?
22078 Elevation
13161 What took you so long

PERSONNALISEZ VOTRE PORTABLE
08 99 705 806
+ RAPIDE !!!
3 ÉTAPES SEULEMENT !

TOP TÉLÉCHARGEMENT
Lofteurs up and down 12209
Le Flic de Beverly Hills 11023
Belsunce Breakdown 11046
L'Exorciste 11025
Daddy DJ 23046
Mission Impossible 10088
Stan 20011
Simpsons 15040
Real Slim Shady 20008
Pulp Fiction 11045
Miss California 13351
The Next Episode 20012
Maya l'abeille 15026
RnB 2 Rue 20169
La Guerre des Etoiles 11041
Inspecteur Gadget 15023
Friends 10008
Le Parrain 11015
Les bronzés font du ski 11059
Magnum 10055
Angela 20040
Aimer 12026
L'envie d'aimer 12035
La Panthère Rose 15004
Les rois du monde 12030
Capitaine Flam 15018

LOGOS

50003 50013 50018 59242 51108 10334
50004 50008 50019 57107 51101 09965
50005 50015 50020 57050 50059 00144
50006 50025 50021 52542 50039 65026
50014 50016 50022 52540 10617 62094
50012 50017 50024 52518 10355 59245

DES MESSAGES D'ACCUEIL DÉLIRANTS POUR VOTRE RÉPONDEUR : 08 36 68 27 80

LOGOS ET SONNERIES POUR NOKIA SÉRIE 3XXX, 8XXX,7XXX,SÉRIE 9XXX SAUF 9110I (SONNERIE SEULE), SÉRIE 9XXX.LOGOS: 6XXX.SONNERIE :9110I.LOGOS GRAND FORMAT : SÉRIE 3XXX,8210,8250,8210,8850,8890.SONNERIES POUR SAGEM MC9XXX. SONNERIES POUR MOTOROLA:ACCOMPLI A008, TIMEPORT 250+260,V60,51,100,PHILIPS, PANASONIC,ALCATEL, ERICSSON,SONY : FONCTIONNE POUR LES MODÈLES BÉNÉFICIANT DE LA FONCTION COMPOSITION DU PERSONNALISATION DE SONNERIES.
©123Multimédia RC 413758698 - 0899 : 8,83F/appel + 2,21F/mn soit 1.348€/appel + 1.337€/mn • 082888 : 2.21F/mn soit 1.337€/mn

NBA Street

Éditeur : Electronic Arts - Genre : Basket de rue - Pour 1 joueur

Quand les plus grandes équipes de basket ne s'affrontent pas dans les matchs les plus prestigieux de la NBA, elles se retrouvent dans leurs spots urbains respectifs pour continuer leur bras de fer. Mais les règles sont différentes et le sens du spectacle plus exacerbé que jamais. La démo vous offre deux équipes en la qualité des L.A. Lakers et des 76Ers, mais hélas ne propose qu'un mode en solitaire. Assistez à une débauche de figures techniques spectaculaires (Dunk, Alley Hoop...) et que le plus « flambeur » gagne !

- Select : Changer de vue
- L1 ou R1 : Turbo
- △ : Sauter
- ○ : Tir/blocage
- ⊗ : Passe/changement de joueur
- □ : Tricks/interception

MX 2002

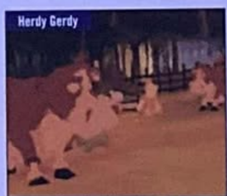
Éditeur : THQ - Genre : Jeu de moto-cross - Pour 1 joueur

Les férus des disciplines en « deux-roues » vont être aux anges, avec cette démo jouable de MX 2002. Limité à un circuit de cross, vous affronterez ici les meilleurs pilotes de moto-cross mondiaux dans une lutte sans merci à la recherche de la vitesse et de sensations extrêmes. Le jeu autorise différentes techniques de roues arrière et vous garantira de bonnes gamelles dans la gadoue à l'atterrissage, pour peu que vous ne soyez pas très familiarisé avec le pilotage de la bécane. Un sport furieusement viril pour amateurs de sensations.

- ⊗ : Accélérer
- □ : Freiner

Vidéos

Les vidéos se battent ce mois-ci pour toutes entrer dans les sillons numériques de ce DVD de démos ! On commence notre habituel tour d'horizon des jeux PS2 avec un trailer très « street-fashion » d'**Airblade**, qui vous met dans la peau d'un skateur futuriste rompu à tous les tricks de fou. On enchaîne ensuite avec le **Monde des Bleus 2002** pour rester dans le sport, avec des extraits alléchants de notre surpuissante équipe de France dans le feu de l'action. Dans le domaine des courses de véhicules tout azimut, vous pourrez aussi « zyeuter » des séquences inédites de **World Rallye Championship**, de l'increvable **WipEout Fusion**, sans oublier **Burnout**, le jeu de conduite urbaine d'Acclaim. Plus que jamais, la PS2 privilégiera les disciplines de vitesse ! De son côté, Infogrames vous proposera de visionner son tout dernier bijou en matière de simulateur de Sea-doo. Nous parlons bien évidemment de **Splashdown**, le concurrent direct du titre d'Eidos (Jet Ski Rider). Vous trouverez aussi des vidéos de **Dropship**, le jeu de guerre post-moderne de Sony, ainsi que d'**Herdy Gerdy**, le soft d'aventure d'Eidos aux graphismes renversants. Pour finir de manière magistrale, découvrez aussi le teaser ultime du ténébreux **Soul Reaver 2**, qui fut le mois dernier la star du DVD de démos !



Herdy Gerdy

Soul Reaver 2

Driven

Éditeur : Bam Entertainment - Genre : Course de CART - Pour 1 joueur

Inspiré du film sorti cet été avec le fringuant Sylverster Stallone et la star-bombe Estella Warren, le jeu vous permet d'incarner un des deux héros du long métrage (Rambo ou le minet !). Au menu, vous goûterez à de la course de CART assez basique. Contrairement à F1 2002 d'Electronic Arts, le soft de Bam Entertainment ne nécessitera aucun talent particulier de pilotage puisqu'il propose une jouabilité très peu technique. Prévue pour cette fin d'année, sachez que cette version ne représente pas la qualité du produit final. Bien heureusement...

COMMANDES
- ⊗ : Accélérer
- R1 : Vue de rétroviseur
- △ : Vues de caméra
- □ : Freiner

Extras

I am the Wolfman

Pas grand-chose à se mettre sous les yeux ce mois-ci, dans cette rubrique Extra. À part une séquence vidéo de **Robot Wars**, un titre fort étrange dont le héros est un robot-ménager sur roulettes, vous aurez droit à une publicité PS2 (**I Am the Wolfman**) anglaise étonnante...

Récap

En cette fin d'année et à la veille des fêtes de Noël, la PS2 tourne à plein régime. 21 Travellings, dont 2 exceptionnels et de nombreux autres de qualité, viennent étoffer votre ludothèque. Ce mois de novembre est sans aucun doute le meilleur cru qu'il nous ait été donné de voir depuis la sortie de la console. Pour son premier anniversaire, la PS2 nous fait un beau cadeau, et l'avenir semble assez dégagé.

ÉDITEUR	SITE INTERNET	HOT-LINE	SERVICE TECHNIQUE	HORAIRES
ACCLAIM	www.acclaim.com	08 92 68 24 68*	08 25 15 00 23***	Du Lun au Ven 17h-19h
ACTIVISION	www.activision.com	08 92 68 17 71*	08 25 15 00 24***	Du Lun au Ven 16h-19h
CODEMASTERS	www.codemasters.fr	08 92 69 59 19 ****	00 44 1926 810 66 *****	Lun, Mer 17-21h/Sam 16h-20h
CRYO	www.cryo-interactive.com	08 36 68 36 82 *	08 20 31 32 33	Du Lun au Sam 9h-22h
EIDOS	www.eidos.com	08 36 68 19 22 *	08 25 08 90 77***	Du Lun au Ven 10h-19h
ELECTRONIC ARTS	www.ea.com	08 36 68 55 15 *	04 72 53 25 00	Sam 10h-18h Du Lun au Jeu 9h-18h/ Ven 9h-17h
INFOGRAMES	www.fr.infogrames.com	08 92 68 30 20 ***	08 25 15 80 80 ***	Du Lun au Sam 10h-12h/14h-20h
KONAMI	www.konami-europe.com	08 36 68 16 15 *	-	-
MICROÏDS	www.microids.com	08 36 68 88 81 *	01 46 01 54 01***	Du Lun au Ven 10h-12h/14h-18h
TAKE 2	www.take2games.com	08 92 68 57 75 *	08 25 15 00 26***	Du Lun au Ven 10h-16h
UBI SOFT	www.ubisoft.fr	08 36 68 46 32 *	08 25 35 53 06 ***	Du Lun au Ven 10h30-19h30
VIRGIN I.E	www.interplay.com	08 36 68 94 95 *	08 03 09 41 64**	Du Lun au Sam 9h-19h30
INTERPLAY				
SONY C.E.	www.playstation.tm.fr	08 36 68 22 02 *	08 20 31 32 33	Du Lun au Sam de 9h-22h
TITUS	www.titusgames.com	-	01 60 31 04 03	Lun au Ven 9h30-12h30/14h30-19h
THQ	www.thq.com	08 36 68 24 27 *	-	-

*2,21 F/mn - **1,09 F/mn - ***0,98 F/mn - ****2,23 F/mn- ***** Coût d'un appel vers l'Angleterre (réponse en français)

Le site du mois
Cryo Interactive
www.cryo.fr

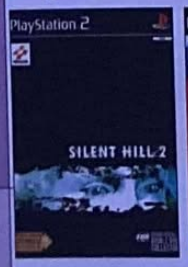
Cryo Interactive, éditeur prolifique sur PS2, propose un site très complet sur l'ensemble de ses productions. Actualité, nouveautés, jeux en prévision comme la totalité de son catalogue est disponible sur son adresse. Screenshots, fiche technique et renvoi d'URL, pour chaque titre possédant un site spécifique. Un site incontournable, si vous êtes amateur de ces productions qui sortent de l'ordinaire.

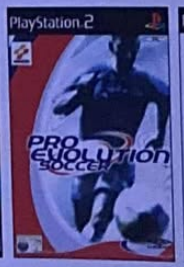
Annoncés et pas dans Play2Mag

Vous trouverez, dans la liste suivante, un nombre important de titres annoncés pour le mois de novembre. Certains seront déjà dans le commerce lorsque vous lirez ces pages, d'autres ont purement et simplement été retardés, enfin, les derniers ne nous ont pas été envoyés à temps. Quoi qu'il en soit, si vous voyez un de ces titres dans le commerce, nous vous déconseillons fortement de l'acheter. Attendez l'avis de nos « experts » dès le mois prochain.

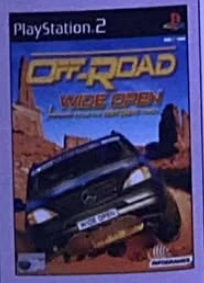
- Artic Thunder
- Atlantis III
- Bass Strike
- Batman Vengeance
- Conflict Zone
- DNA (Dark Native Apostle)
- Dune
- Evil Twin Cyprien's Chronicles
- Giants : Citizen Kabuto
- Herdy Gerdy
- Lego Racer 2
- Max Payne
- Megarace 3
- Qui veut gagner des Millions Junior (PSone)
- Shaun Palmer 's Pro Snowboarder
- Soldier of Fortune
- Tarzan Freeride
- UEFA Champions League
- WipEout Fusion
- Woody Woodpecker
- WWWF Smackdown ! Just bring it

Les jeux du mois





À éviter



	Angel Davila	Kendy Ty	Karine Nitkiewilz	Jean Santoni	Julien Hubert	Xavier Brun
Airblade	6	5	5	6	5	6
Crash Bandicoot : La Vengeance de Cortex	7	7	7	6	6	6
FIFA 2002	7	7	6	6	6	6
Half-Life	7	8	7	7	7	7
Klonoa 2	8	7	-	7	7	7
Le Retour de la Momie	3	2	2	3	1	-
Lotus Challenge	2	-	2	3	2	3
Motor Mayhem	-	-	5	-	5	5
MX Rider	-	4	4	-	4	4
New York Race	3	4	-	4	3	4
NHL 2002	6	7	-	6	6	-
NHL Hitz 2002	5	-	-	4	-	-
Pro Evolution Soccer	9	-	8	9	9	9
Silent Hill 2	9	9	9	9	9	9
Simpson Road Rage	3	3	5	1	2	-
Splashdown	7	7	7	6	7	7
Spy Hunter	5	-	-	4	-	4
Stunt GP	5	-	3	4	3	5
Test Drive Off-Road Wide Open	1	2	1	1	1	2
Time Crisis 2	7	8	8	7	7	8
Tony Hawk' Pro Skater 3	7	8	7	7	7	7
Top Gun	3	4	3	4	3	3
7 Blades	4	3	5	4	5	-

Quelques indications afin de mieux comprendre les notes de Play2Mag

0 : Parfait pour le ball-trap !
1 : Inutile, même pour un collectionneur.
2 : Pour ceux qui aiment jeter l'argent par les fenêtres.
3 : Des lacunes à tous les niveaux.
4 : Quelques intentions sans plus avec beaucoup de moins.
5 : À la limite du rattrapage. Moyen.
6 : Un jeu intéressant, à voir faute de mieux.
7 : Un bon titre à posséder.
8 : Un incontournable. Aucune hésitation.
9 : À ne manquer sous aucun prétexte.
10 : Le jeu de toute une génération !

PLAYSTATION 2 MAGAZINE

est édité par la société HDP SNC au capital de 100 000 francs, locataire-gérant RCS NANTERRE B391341526
Siège social : Immeuble Omega, 10, rue Thierry le Luron 92592 Levallois-Perret Cedex
Siège rédaction : Immeuble Delta, 124, rue Danton - TSA 51004 - 92538 Levallois-Perret Cedex
Tél. : 01 41 34 87 75 Fax : 01 41 34 87 99
Tél. Abonnement : 01 55 63 41 16
Tél. Promévente : 0 800 13 84 57
Gérante : Christine Lenoir
Directeur Délégué Adjoint : Pascal Traineau
Associé : HACHETTE FILIPACCHI PRESSE
Directrice de la publication : Christine Lenoir

LA RÉDACTION

Directeur de la rédaction : Olivier Scamps oscamps@club-internet.fr
Rédacteur en chef : Jean-François Morisse morisse@club-internet.fr
Chefs de rubriques : Cécile Lando - clando@hfp.fr François Tarrain - ftarrain@hfp.fr
Secrétaire de rédaction : Viviane Frias - vfrias@hfp.fr
Correcteurs : Coumba Diop et Sonia Jensen
Secrétaire : Nathalie Brun.
Ont participé à ce numéro : Xavier Brun, Julien Chièze, Angel Davila, Édouard Duchamp, François-Cyril Génault, Stéphane Hébert, Julien Hubert, Sonia Jensen, Pierre Le Pivain, Dave Martinouk, Christophe Narbonne, Nourdine Nini, Karine Nitkiewicz, Mathilde Rémy, Jean Santoni, Michaël Sartal, Christophe Sohrn, Gregory Szriftgiser et Kendy Ty.

LA MAQUETTE

Directeur artistique : Lionel Gey (lgey@hfp.fr) assisté de Josepha Urruela
Maquettistes : Catherine Branchut, Sonia Caron-Nini, Laurent Cyssau, Hervé Drouaddine, Nicolas Lainé, Stéphanie Noël et Aline Saussier.
Iconographe : Rémi Aumeunier
Correcteur photographique : Stéphane Leclercq
Illustrateur : Pi XX. ie_pixx@club-internet.fr
Photographe : Patrick Sordoillet

LA PUBLICITÉ

Directrice de publicité : Claudine Lefebvre (01 41 34 87 25) - clefebvre@hfp.fr
Directeur de clientèle : Antoine Tomas (01 41 34 86 93) - atomas@hfp.fr
Chefs de publicité : Jean-François Fenoux (01 41 34 88 33) - jffenoux@hfp.fr Benoît Leidy (01 41 34 87 13) - bleidy@hfp.fr
Assistantes de publicité : Cécile-Marie Rivé et Carole Bouvier (01 41 34 87 28)

SERVICE PROMOTION

Anne Levavasseur (01 41 34 88 16)

SERVICE ABONNEMENT

01 55 63 41 16

Tarif 1 an France : 439 F
Étranger bateau : 499 F
Dépôt légal à parution.
Tous droits de reproduction réservés.
Photogravure : Compo Imprim, Hafiba
Imprimé par Brodard Graphique membre de EZXL, la Galiote-Prenant.
Distribution : Transport Presse.
«PSone», «PlayStation» et «PlayStation 2» sont des marques déposées et sont la propriété de Sony Computer Entertainment Inc.
Illustration de la couverture : Tony Hawk's Pro Skater 3 © Activision.
Ce numéro comprend un DVD déposé sur la couverture qui ne peut être vendu séparément.

TÉLÉMATIQUE

3615 PSNEWS
Responsable : Frédéric Garcia
Centre serveur Nudge Interactive.

Tous les tarifs mentionnés dans ce magazine sont des prix indicatifs.

Pour contacter la rédaction : sjensen@hfp.fr

RED FACTION
LE GUIDE COMPLET ET TOUS LES CODES SUR LE...
3615 CHEAT
Astuces & Solutions
POUR VOS JEUX VIDÉO, DES CENTAINES DE TITRES ANCIENS ET RÉCENTS ARCHIVÉS

Bulletin d'abonnement

PlayStation.2 Magazine, le seul magazine régulier exclusivement dédié à votre console !

6 mois (6 n°s) pour 245 F (37,35 €) au lieu de 294 F (44,82 €)
soit 1 mois de lecture gratuite

Dans chaque numéro, un DVD exclusif PlayStation 2 Magazine contenant des démos (dont certaines jouables) pour tester vos jeux avant de les acheter.

À renvoyer avec votre règlement dans une enveloppe affranchie à PlayStation 2 Magazine, BP2 - 59718 Lille Cedex 9

Oui, je m'abonne à PlayStation 2 Magazine pour 6 mois (6 n°s + 6 DVD) au prix de 245 F (37,35 €) au lieu de 294 F (44,82 €) soit 1 mois de lecture gratuite !
Je joins mon règlement à l'ordre de PlayStation 2 Magazine par : ❑ Chèque bancaire ou postal
❑ Mandat-lettre ❑ Carte bancaire n° _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _
Expire le : _ _ / _ _ Date et signature obligatoires :
Nom : _____
Prénom : _____
Adresse : _____
_____
Code postal : _ _ _ _ _ Ville : _____
Date de naissance : _ _ / _ _ / _ _ LPQ58
e-mail : _____

Offre valable 3 mois en France métropolitaine. Tarif étranger : nous consulter au 01 55 63 41 16.
Conformément à la Loi informatique et Liberté du 6 janvier 1978 (Art. 27), vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des données vous concernant, en écrivant à notre siège social.
Par notre intermédiaire, vous pourrez recevoir des propositions d'entreprises partenaires.
Si vous ne le souhaitez pas, cochez la case suivante ❑

Le mois prochain

Après un daté octobre blindé de previews, nous commençons à récolter le fruit d'une telle moisson ! Le rythme des sorties PS2 s'accélère en effet crescendo, les tests sont de plus en plus nombreux, bref, les perspectives d'avenir (ludiques, s'entend) n'ont jamais été aussi joyeuses… Pourtant, telle une tradition immuable propre à notre secteur, on assiste chaque mois à moult reports de sorties, décalage et autres passages à la trappe de versions tests. Oui, c'est un fait établi, qui régit notre travail quotidien : les plannings des éditeurs sont des bestioles volages, changeantes et imprévisibles… Mais nous veillons au grain, afin de tester tous les jeux PS2, bons comme mauvais !

Travellings

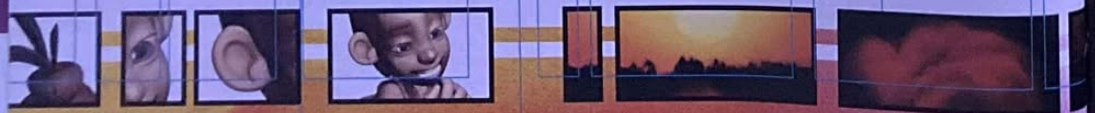
SSX Tricky
Harry Potter à l'École des Sorciers (PSone)
Soul Reaver 2
Herdy Gerdy
Silent Scope 2
Giants : Citizen Kabuto
WipEout Fusion
Batman Vengeance
Devil May Cry
WRC 2001

Le prochain PlayStation 2 Magazine

Un numéro à ne pas manquer en vente le 4 décembre

Sur le DVD, 8 démos jouables

Silent Hill 2
Airblade
WipEout Fusion
Baldur's Gate
WRC 2001…



VOUS N'AVEZ ENCORE RIEN VU !

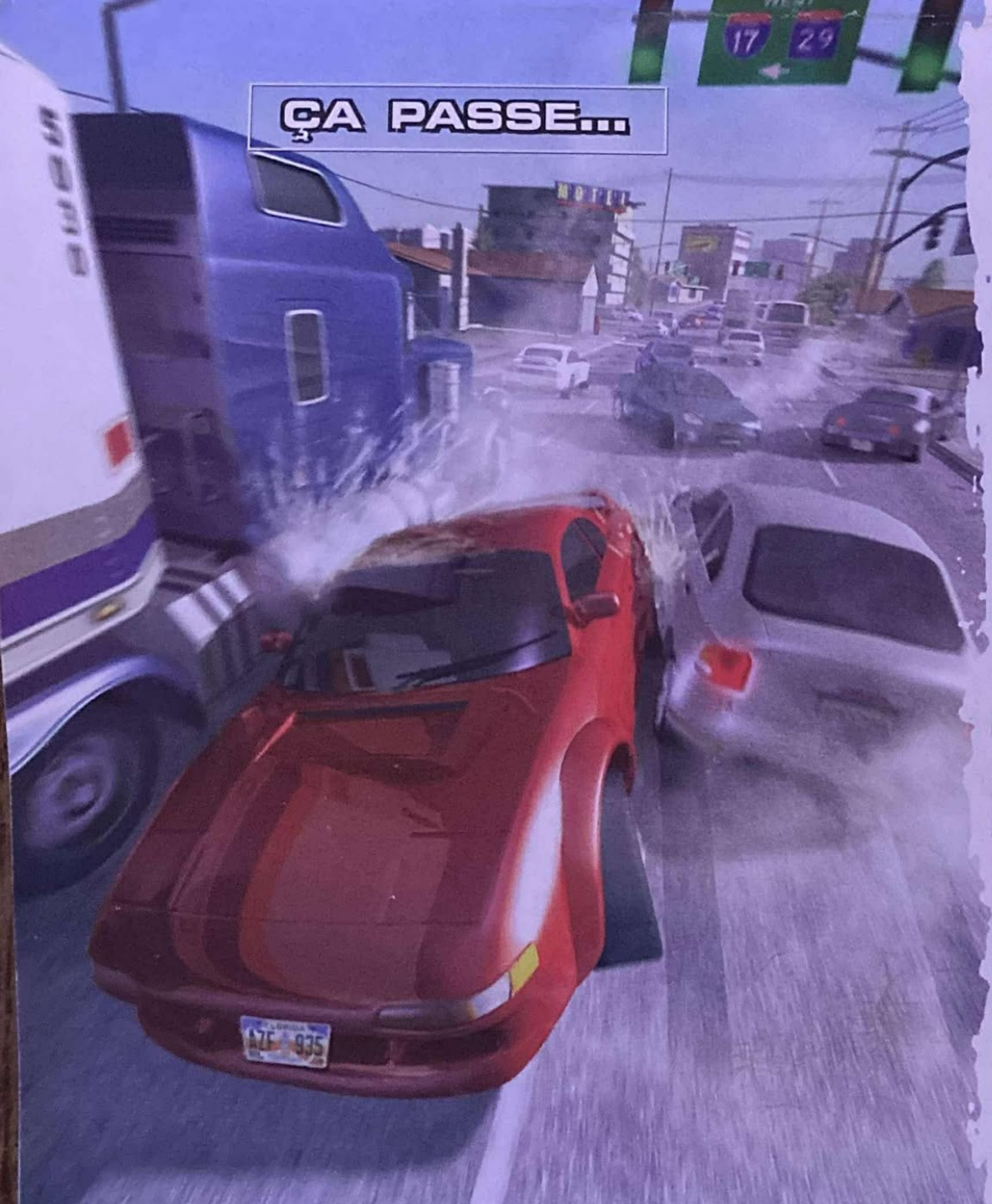
LA VERSION LONGUE INÉDITE AU CINÉMA
EXCLUSIVEMENT EN VENTE EN VIDÉO

Également disponible en Édition Collector limitée et numérotée

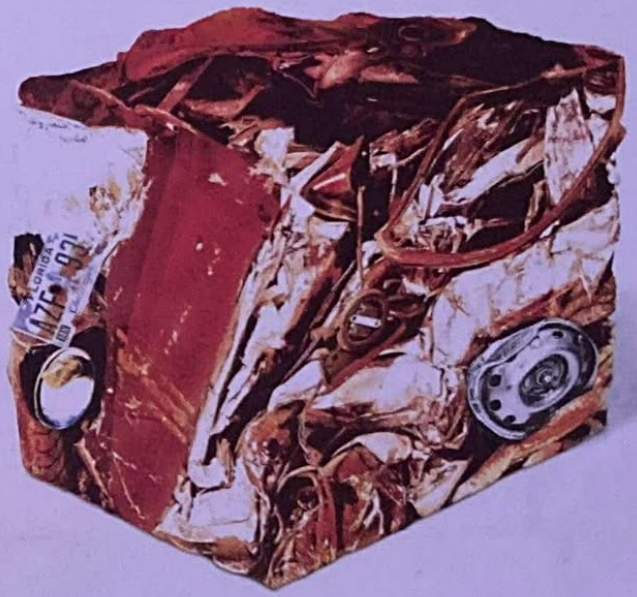
BONUS VHS • Scènes coupées présentées par le réalisateur (36 mn)

BONUS DVD Double • Son 5.1 DOLBY DIGITAL et DTS • Making-of (1h20) • Scènes coupées (36 mn)
• Interview de l'historien Michel Louis. Clip des plans non-utilisés • Commentaires audio (réalisateur/acteurs)
• Bandes-annonces, filmographies • Livret exclusif (24 pages) • Bonus DVD Rom

LYCOS www.lycos.fr · mcm · SKYROCK www.skyrock.com · ALLOCINE · STUDIO CANAL



...OU ÇA CASSE !



exposition

BURNOUT

FIN 2001

COMPRESSION MÉTAUX ET PLASTIQUES

1 METRE³

WWW.BURNOUTGAME.COM

Acklaim

www.ACCLAIM.com
A VISITER SUR WWW.BURNOUTGAME.COM

PlayStation 2

Trucs, Astuces, Solutions Complètes
au 08 92 68 24 68*ou au 3615 ACCLAIM*
*2,21 F/mn

Criterion GAMES

avec mobistore

Acclaim Entertainment, Inc. presents a Criterion Games production. Burnout™ Developed by Criterion Games. All rights reserved. © 1998 - 2001. Criterion Software Limited. Burnout is a trademark of Criterion Software Limited. Distributed by Acclaim Distribution, Inc. PlayStation and the PlayStation logos are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.